



LA PLAQUE DE PORTE DECODEUSE

Grâce à elle tu feras apparaître l'un des seize messages codés de ton choix



GRAND CONCOURS

« L'Histoire,
tu connais ? »

3^e semaine
Découvre les erreurs
et gagne un voyage
au pays des Pharaons

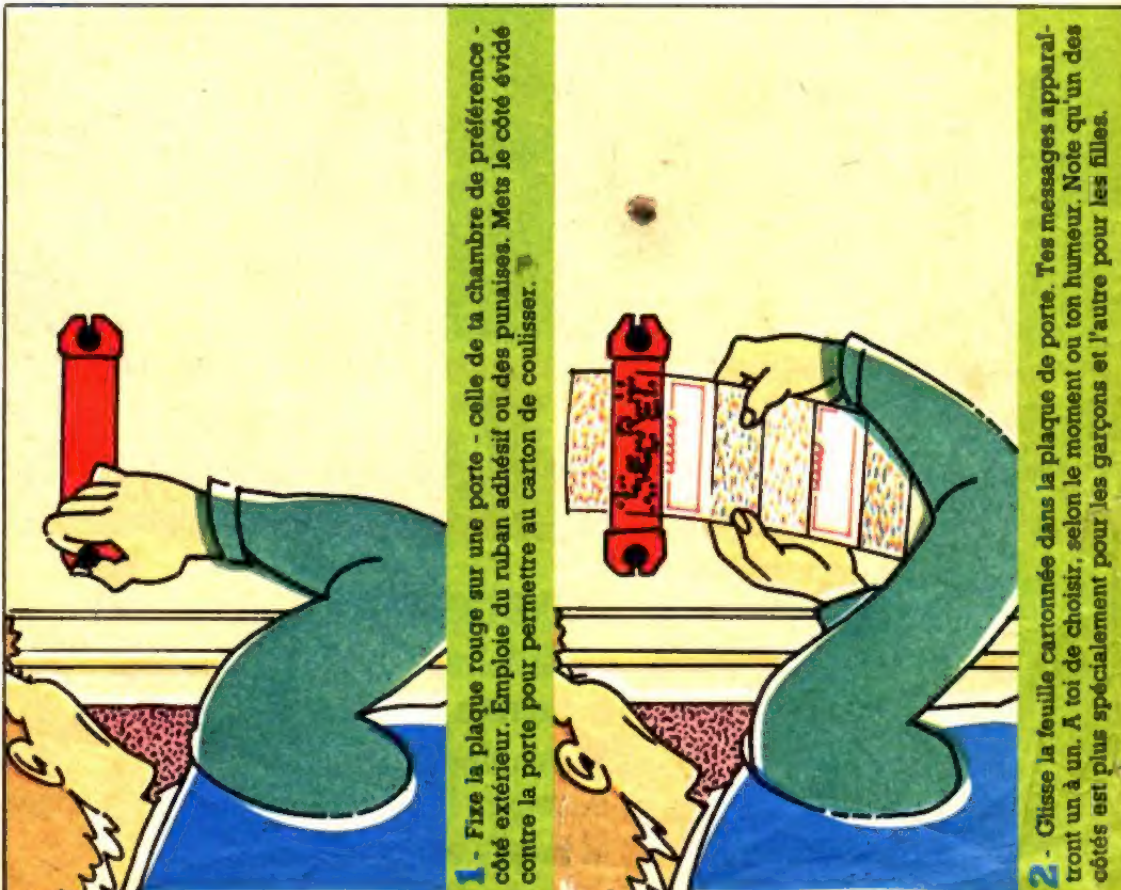


EXCLUSIF !

Le début
d'une grande
aventure de
LA JUNGLE
EN FOLIE :
"Mambo
Zizi Panda ».


LA PLAQUE DE PORTE DECODEUSE

Une plaque transparente, une fiche bariolée de points multicolores, et voici qu'apparaissent comme par magie des messages jusqu'alors invisibles.



1 - Fixe la plaque rouge sur une porte - celle de ta chambre de préférence - côté extérieur. Emploie du ruban adhésif ou des punaises. Mets le côté évidé contre la porte pour permettre au carton de coulisser.

2 - Glisse la feuille cartonnée dans la plaque de porte. Tes messages apparaîtront un à un. A toi de choisir, selon le moment ou ton humeur. Note qu'un des côtés est plus spécialement pour les garçons et l'autre pour les filles.



Comment réaliser un message ?

1 - Tu as remarqué des cases vides sur ta fiche. Tu peux les remplir en écrivant ton prénom et un message de ton choix. Commence par faire un brouillon sur une feuille. Ecris ton prénom en le formant par des points ou des taches de couleur froides (bleu, vert, etc.).
Emploie de préférence des feutres de couleurs fraîches, vives.

2 - Remplis le reste de la case par des points ou des taches de couleurs chaudes, claires (rouge, jaune, etc.).

Le mystère de la plaque rouge dévoilé.

En fait, il s'agit de l'application d'un phénomène physique. Les couleurs du prisme, de l'arc-en-ciel, se décomposent en couleurs froides et en couleurs chaudes.

Les couleurs chaudes : rouge, jaune, orange, etc., s'atténuent ou disparaissent avec l'écran rouge que constitue ta plaque de porte. Au contraire, les bleus, verts, etc., apparaissent.

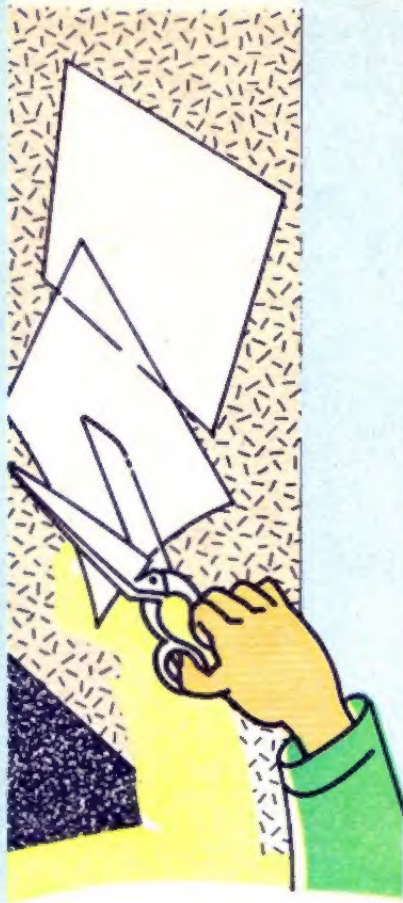
Couleurs chaudes : rouge, orange, jaune, rose.



Couleurs froides : vert, bleu, indigo, violet.



3 - Tu peux également te constituer un stock de messages à ta convenance, en découpant dans une feuille de papier fort une fiche à la dimension de celle qui t'est fournie.
Puis en traçant des cases et en réalisant mots ou phrases comme il est dit plus haut.



Le crime.

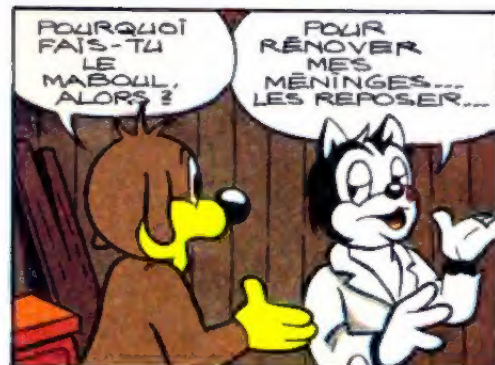


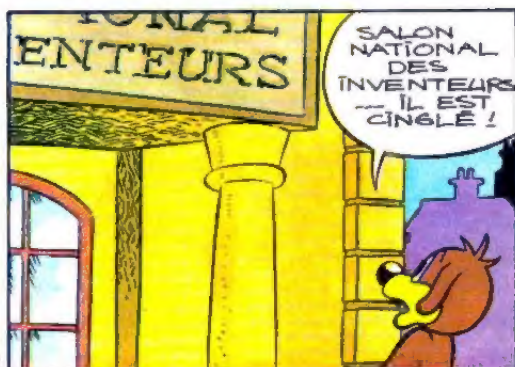
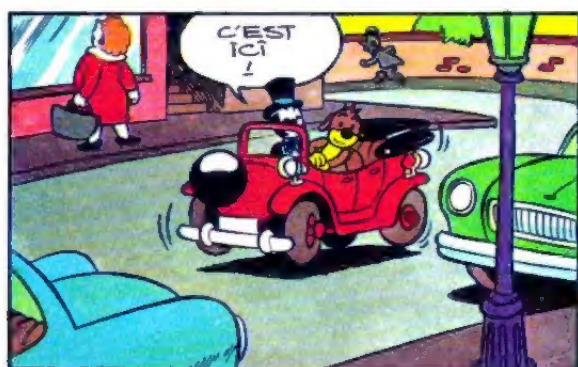
Les suspects.

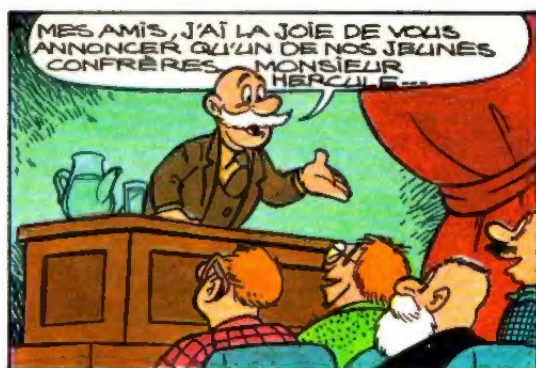


Cluedo. A vous de jouer!

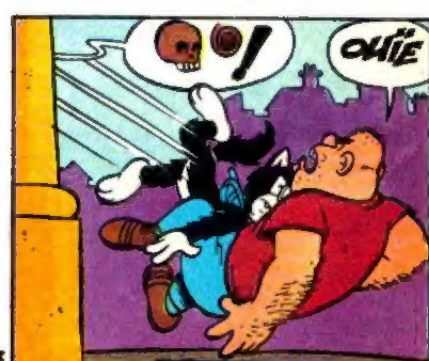
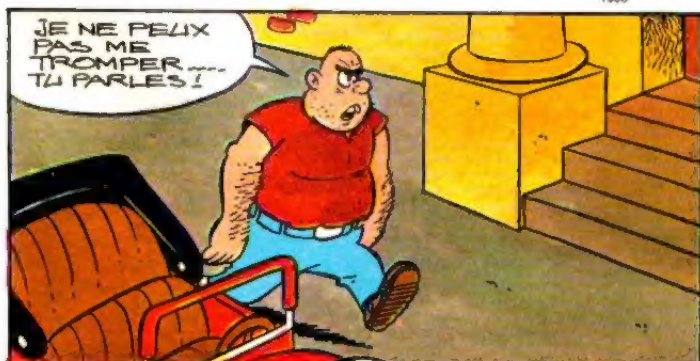
Hercule inventeur ? ! Non, non !, ça n'est pas une invention. Enfin si...
c'est une invention d'Hercule.





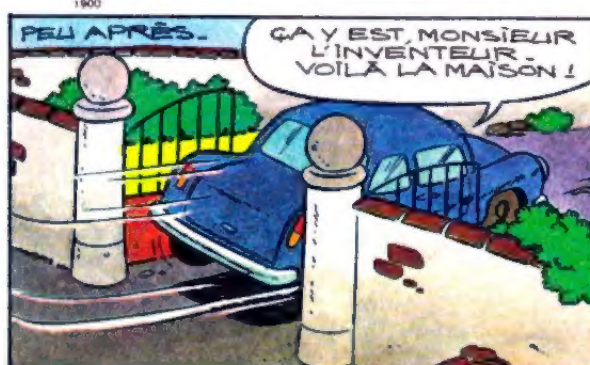
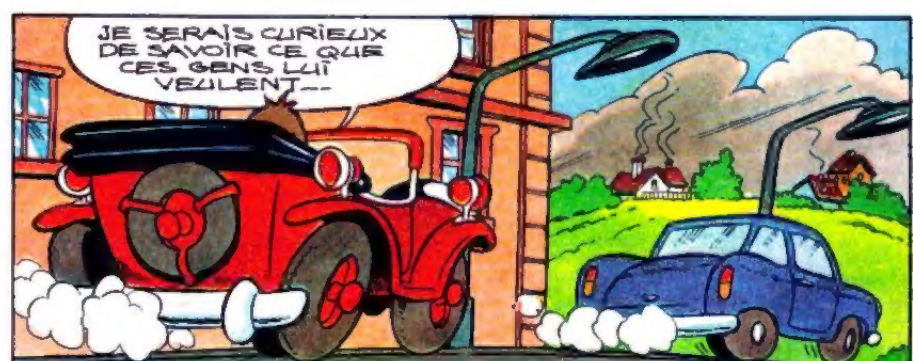
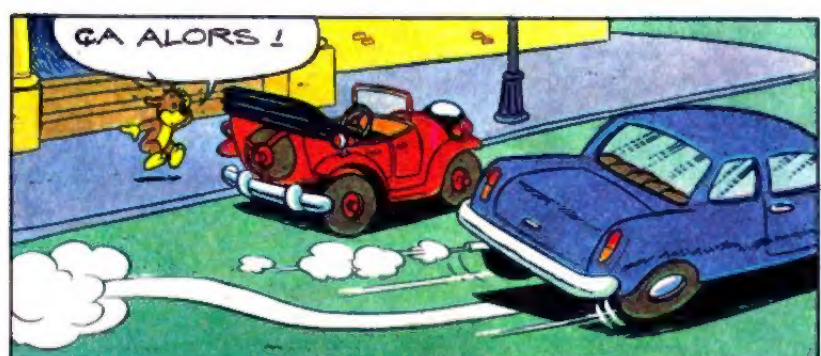


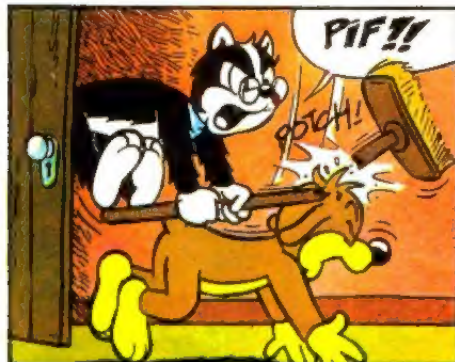
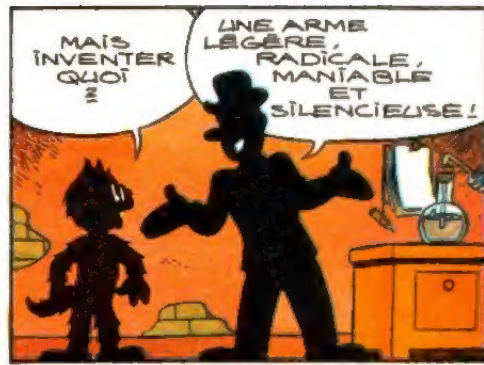
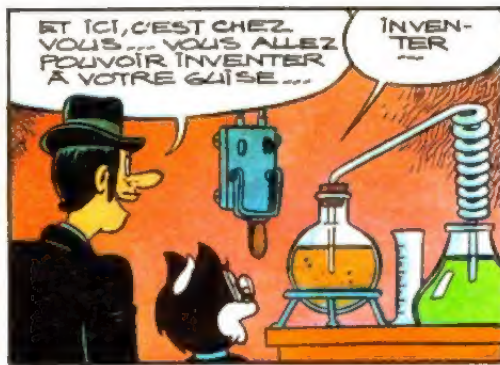
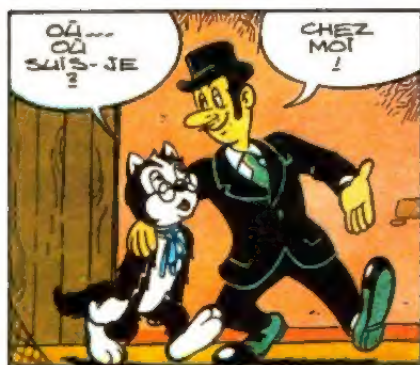
CEPENDANT, DANS LA RUE

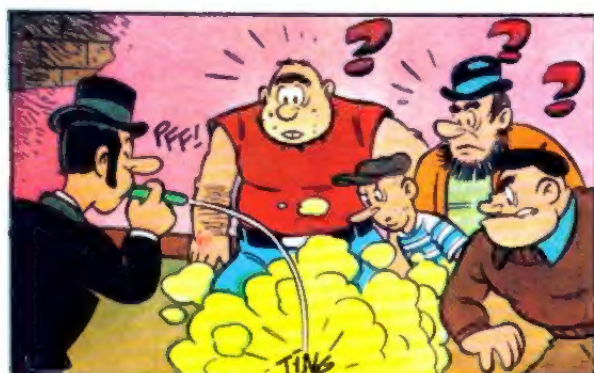
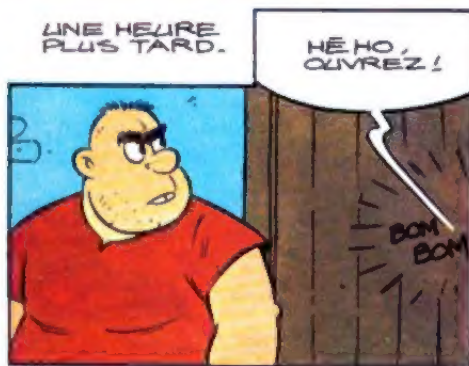
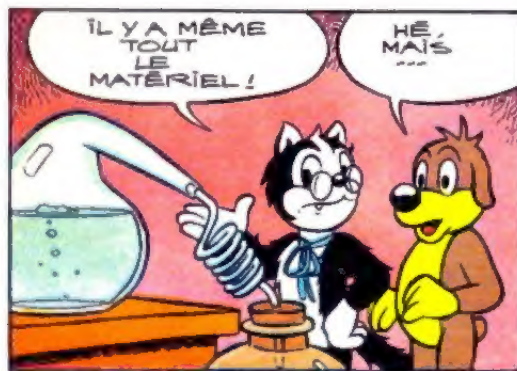


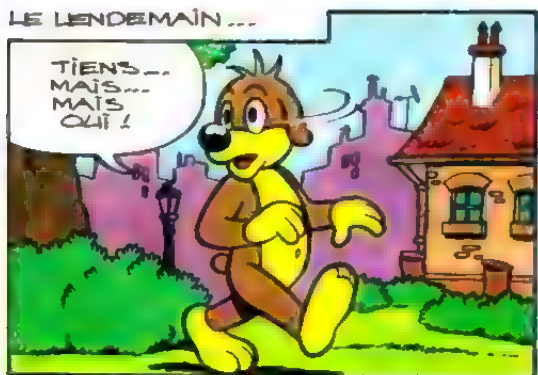
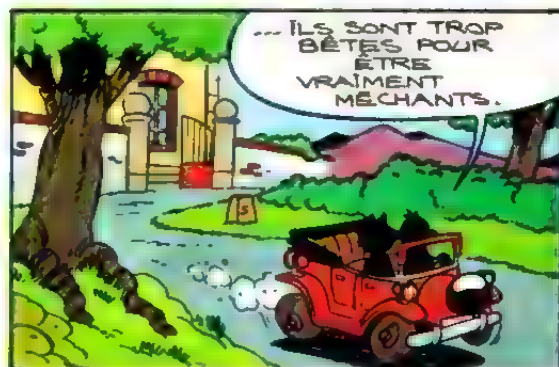
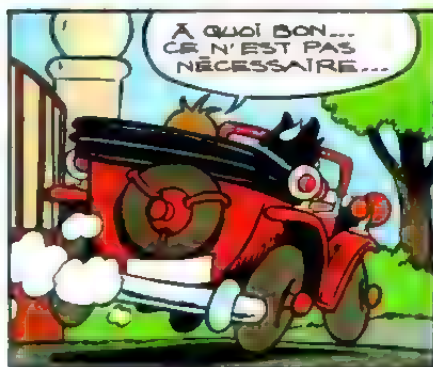
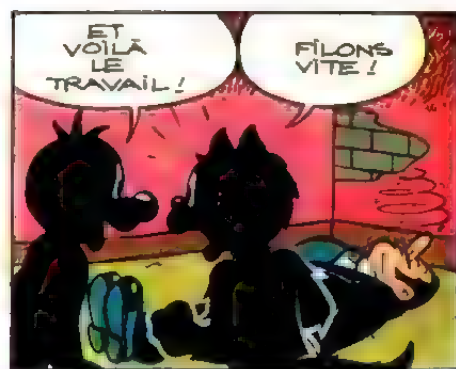
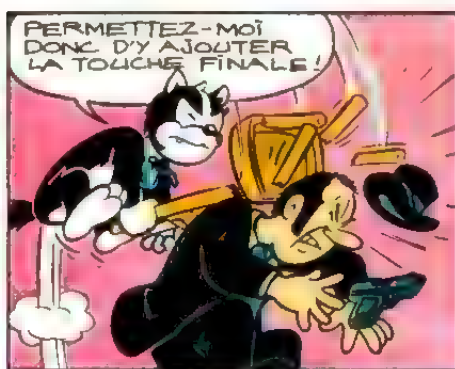
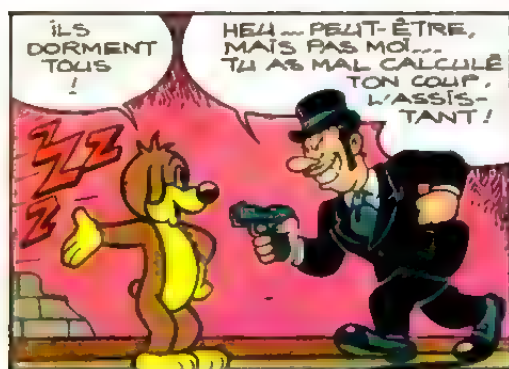
1900

3









Une fermière, qui doit s'absenter durant une quinzaine de jours, laisse ses consignes à son aide, et lui dit en particulier :

- Pour les œufs : marquez bien sur la coquille le jour où ils ont été pondus. A son retour la fermière regarde les œufs et sur chacun d'eux voit, en écriture appliquée ce mot : "Aujourd'hui".

Stéphane Moalic,
22400 Lamballe

Quelle heure est-il quand une pendule sonne 13 coups ?

- L'heure de la faire réparer...

Un monsieur rencontre un ami dans la rue et lui demande :

- Au fait : ces vacances, ça s'est bien passé ?

- Si on veut, répond l'autre, j'ai passé huit jour dans le coma...

- Ah ! Et vous avez eu beau temps ?

Philippe Ascargosta,
44910 SAINT-MALO DE GUERSEC

Un fakir dit à un autre fakir :

- Venez ce soir à la maison, nous jeûnerons ensemble...

Deux mites se promènent sur un complet veston et bavardent :

- Vous partez en vacances cette année ?

- Oui, j'ai trouvé un petit trou au bord de la Manche...

Dans une salle d'opérations, le chirurgien place une épingle à linge sur le nez de la malade à opérer.

- Là... comme ça, vous ne sentirez rien !

Laurent Cassaro,
13770 VENELLES

Au moment d'engager une domestique, Madame Dusnob, qui adore les chats, lui demande :

- Aimez-vous les chats ?

- Oh ! Madame, je ne suis pas difficile... Je mange de tout !!!

Lina Renna,
91800 BOUSSY-SAINT-ANTOINE

Un bijoutier, attaqué par un éléphant, appelle la police :

- Je suis cambriolé par un éléphant...

- Pouvez-vous me le décrire ?

- Bon : il a l'air d'un éléphant, bien gros, gris avec une trompe... Un éléphant, c'est un éléphant ! Non ?

- Pas forcément... Est-il indien ou africain ?

- Quelle est la différence ?

- L'éléphant d'Inde a des petites oreilles collées à la tête, tandis que celui d'Afrique a de grandes oreilles souples... Quelles sortes d'oreilles a votre voleur ?

- Allez savoir, glapit le bijoutier, il a un bas sur la tête !

Nelly Guillemain,
91300 MASSY

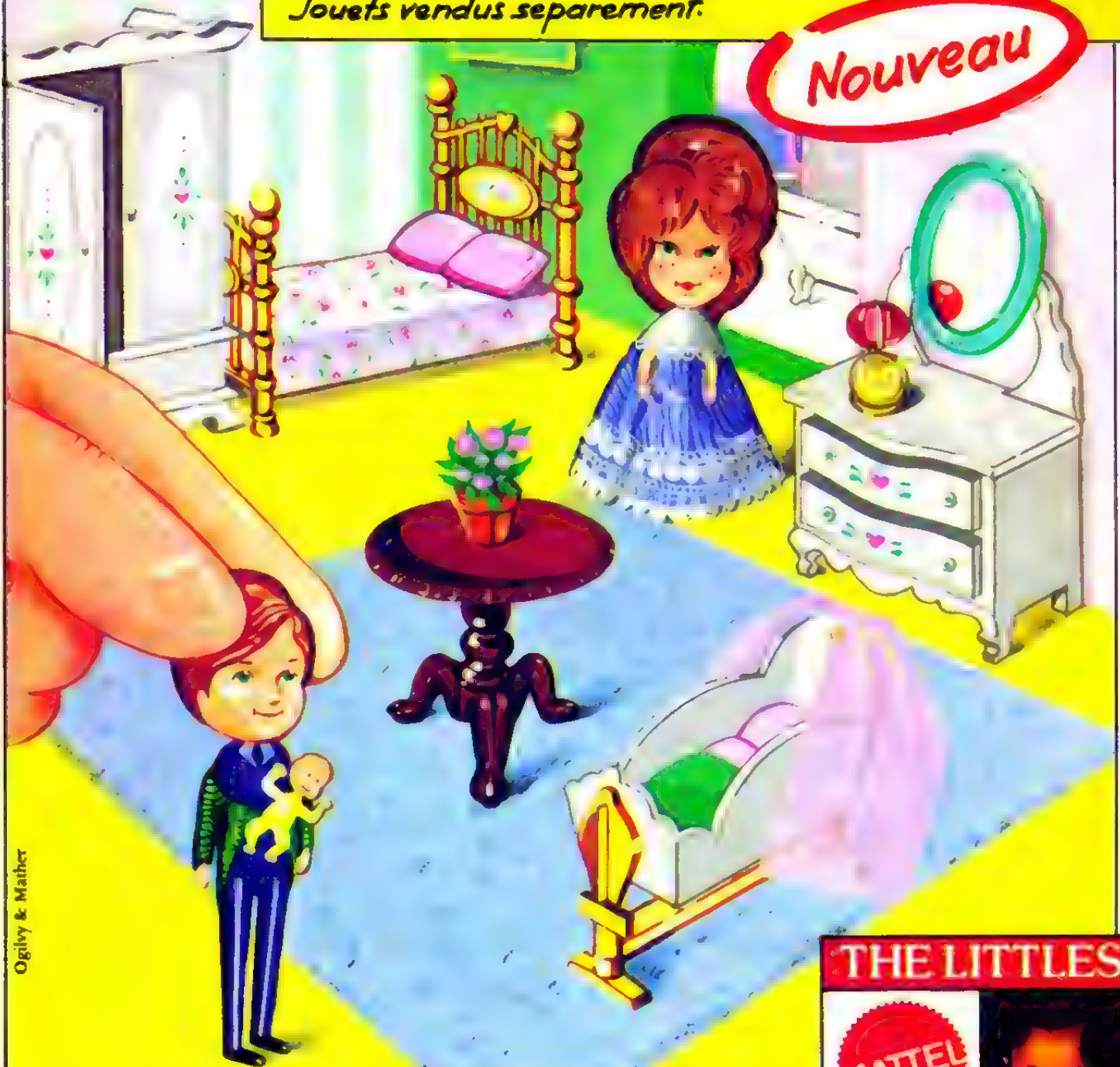
JE BLAGUE

the
Littles™

*Connais-tu les Littles ? Une famille
de minuscules poupées qui
tiennent dans le creux de ta main !*

*Va vite les découvrir chez ton marchand de
jouets, il te donnera gratuitement 10 étiquettes auto-
collantes pour décorer tes cahiers.
Jouets vendus séparément.*

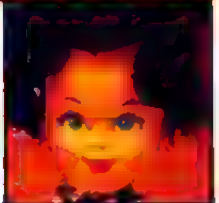
Nouveau



Ogilvy & Mather

Dans la jolie chambre, papa va coucher bébé dans son petit berceau. Bonne nuit !

THE LITTLES

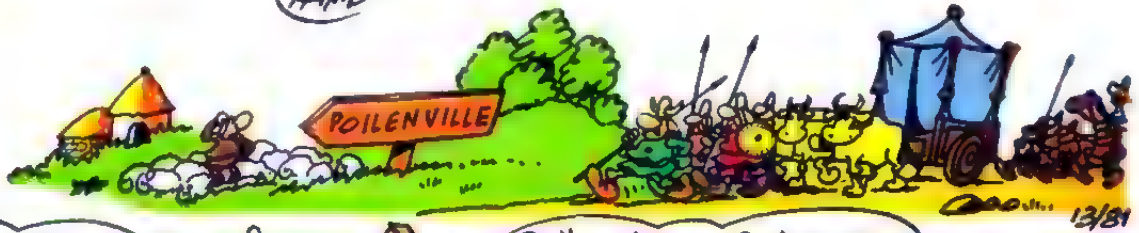


UN COUP KARATE

Dicentim n'est pas bien baraqué, et ça n'a pas raté,
on lui fait rencontrer un nommé BARAKÉ...

KAMB

Un coup... Karaté



Panel 1: A large, brown, ogre-like character (Faribol) is speaking to a smaller, green, ogre-like character (Poilendur) who is sitting on a throne. Faribol says: "Sire, c'est Faribol, roi des Harnaques qui vient rendre visite au roi Poilenvpogne." Poilendur replies: "Ne sait-il pas que c'est moi le nouveau roi?"

Panel 2: Poilendur is speaking to Faribol: "Poilendur se fait passer pour le vrai roi, mais c'est un imposteur."

Panel 3: Faribol is speaking to Poilendur: "Ah je l'ai entendu vaurien. Tu oses insulter notre roi!"

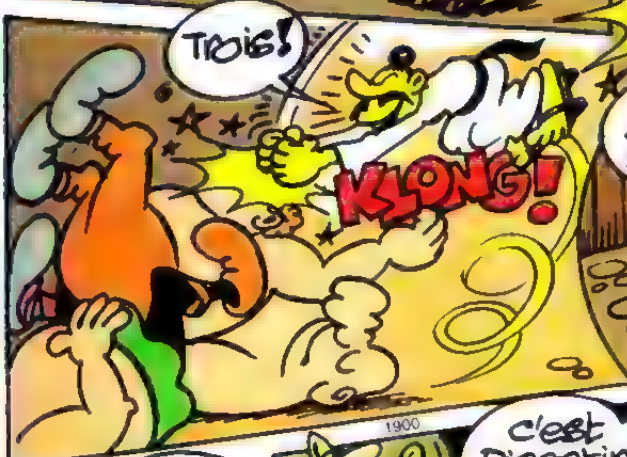
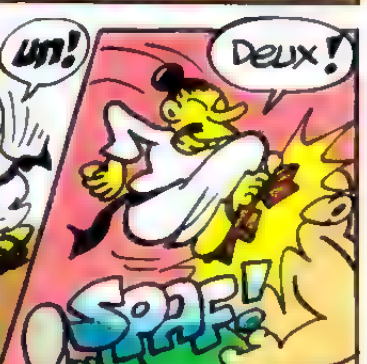
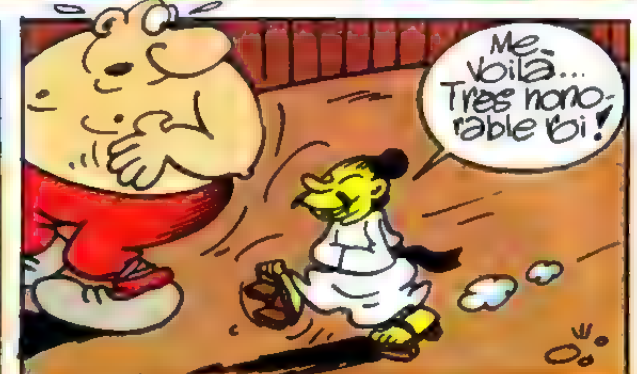
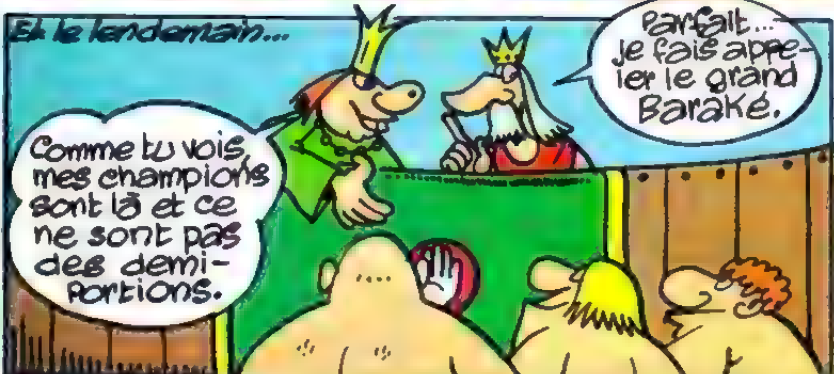
Panel 4: Faribol is speaking to Poilendur: "Il m'a encore échappé, mais je l'aurai au tournant."

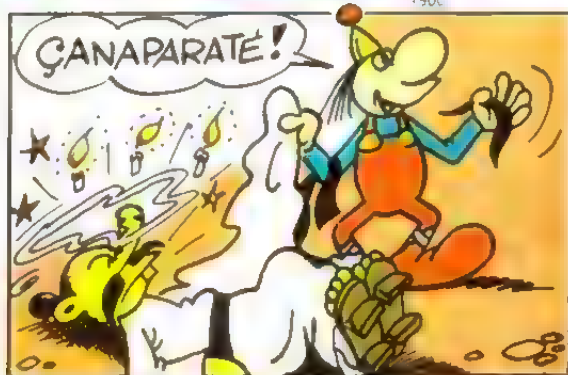
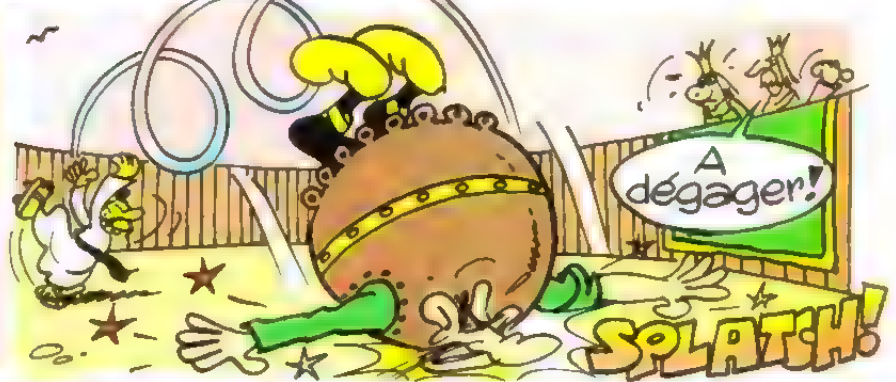
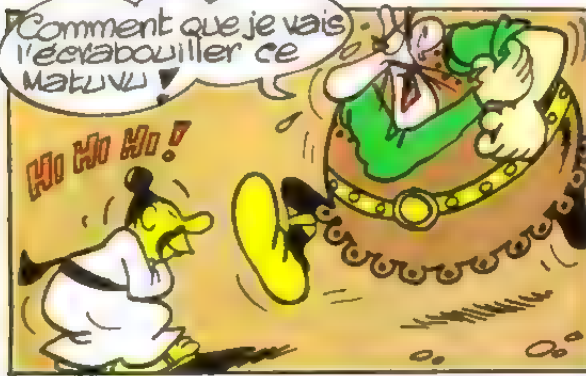
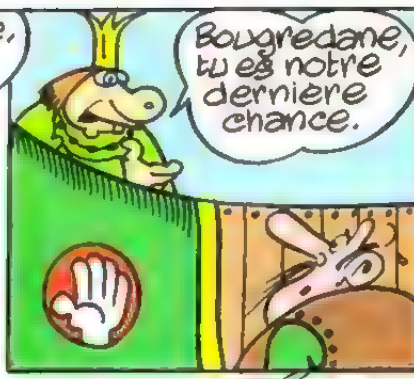
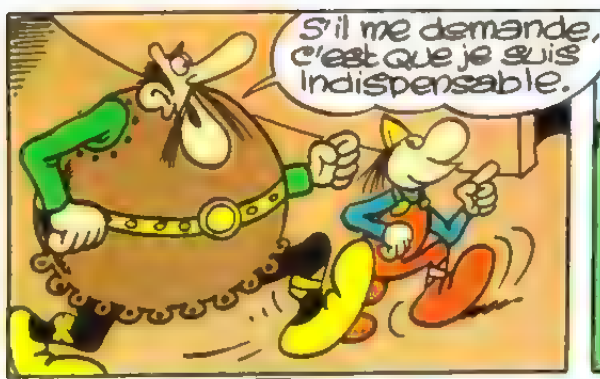
Panel 5: Faribol is speaking to Poilendur: "Si vous semez Dicentim, vous avez ordre de vous emparer de lui."

Panel 6: Poilendur is speaking to Faribol: "Bienvenue à toi Faribol, quel bon vent t'amène?" Faribol replies: "Mais tu n'es pas Poilenvpogne!"

Panel 7: Poilendur is speaking to Faribol: "Comment? Tu n'es pas au courant? Mais Poilenvpogne a pris sa retraite." Faribol replies: "Je venais lui proposer la main de ma fille Mitabelle."

Panel 8: Poilendur is speaking to Faribol: "Me, ça m'intéresse je suis célibataire." Faribol replies: "Voici son portrait, mais il y a une condition. Il faut que tu trouves un champion capable de battre notre héros, l'invincible Baraké." Faribol replies: "Facile! Des costauds on en a à la pelle." Poilendur replies: "Le vantage!"

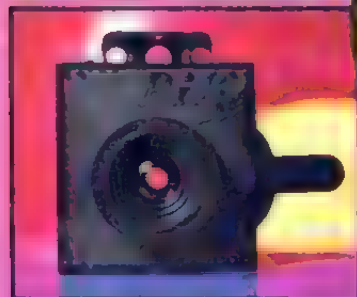






PIF AUSSI FORT QU'ARCHIMÈDE ET CHARLEMAGNE!

Grâce à ses "miroirs ardents" Archimède incendie la flotte romaine à Syracuse.
En 1978 Pif-Gadget offre le **four solaire**.



Ne sachant pas dessiner, et alors que son fils Isidore, qui était dessinateur, part à l'armée, Népce invente en 1822 la photographie.
En 1975 Pif-Gadget offre l'**appareil photo**.



vers 1650 le Hollandais Zachaire Jansen met au point le microscope qui grossit 200 fois. En 1974, Pif-Gadget offre le **microscope**.



Vers les années 800, un calife offre à Charlemagne une horloge à eau (clepsydre) sonnant l'heure. En 1979 Pif-Gadget offre la **clepsydre**.

ABONNE-TOI ET LIS PIF GRATUITEMENT PENDANT 3 MOIS

En t'abonnant aujourd'hui à PIF-GADGET pour 273 F par an au lieu de 364 F, tu économises 91 F (soit 13 numéros ou encore un trimestre gratuit). 52 Numéros pour le prix de 39! Ça c'est génial. Mais ce n'est pas tout. À tout nouvel abonné, j'offre un super album. S'instruire en s'amusant tout en réalisant une économie, voilà ce que propose PIF-GADGET. Parles-en vite avec tes parents!

EN CADEAU
à tout nouvel
abonné un
superbe album
cartonné:
TARANIS
fils de la Gaule



OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

OUI, je souhaite souscrire un abonnement d'un an à PIF GADGET et réaliser une économie de 91 F. Je recevrai 52 numéros, à partir de quoi vous en paie 39, vous m'enverrez prochainement **un super album TARANIS**. C'est mon cadeau de bienvenue.
France Métropolitaine exclusivement 273 F
Etranger (en DOM-TOM) 365 F
NON, je préfère souscrire un abonnement à six mois et réaliser une économie de 39 F.
Un an (mon règlement de 43 F (Échanger 199 F, Envoyez-moi en cadeau **un album broché RAHAN**).
NON, je préfère souscrire un abonnement à trois mois et réaliser une économie de 13 F. Envoyez-moi mon règlement de 78 F (France exclusivement). Envoyez-moi en cadeau **un poster en couleur** d'un personnage de PIF GADGET.
Offre valable jusqu'au 10.12.81

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____

Je suis un garçon ☐ une fille ☐ né(e) en 19 _____

J'établis mon règlement à l'ordre de **GRED VAILLANT** (et non pas SERP).
Bon à retourner à SERP Gestion abonnements Pif-Gadget
BP 25 93101 MONTREUIL CEDEX

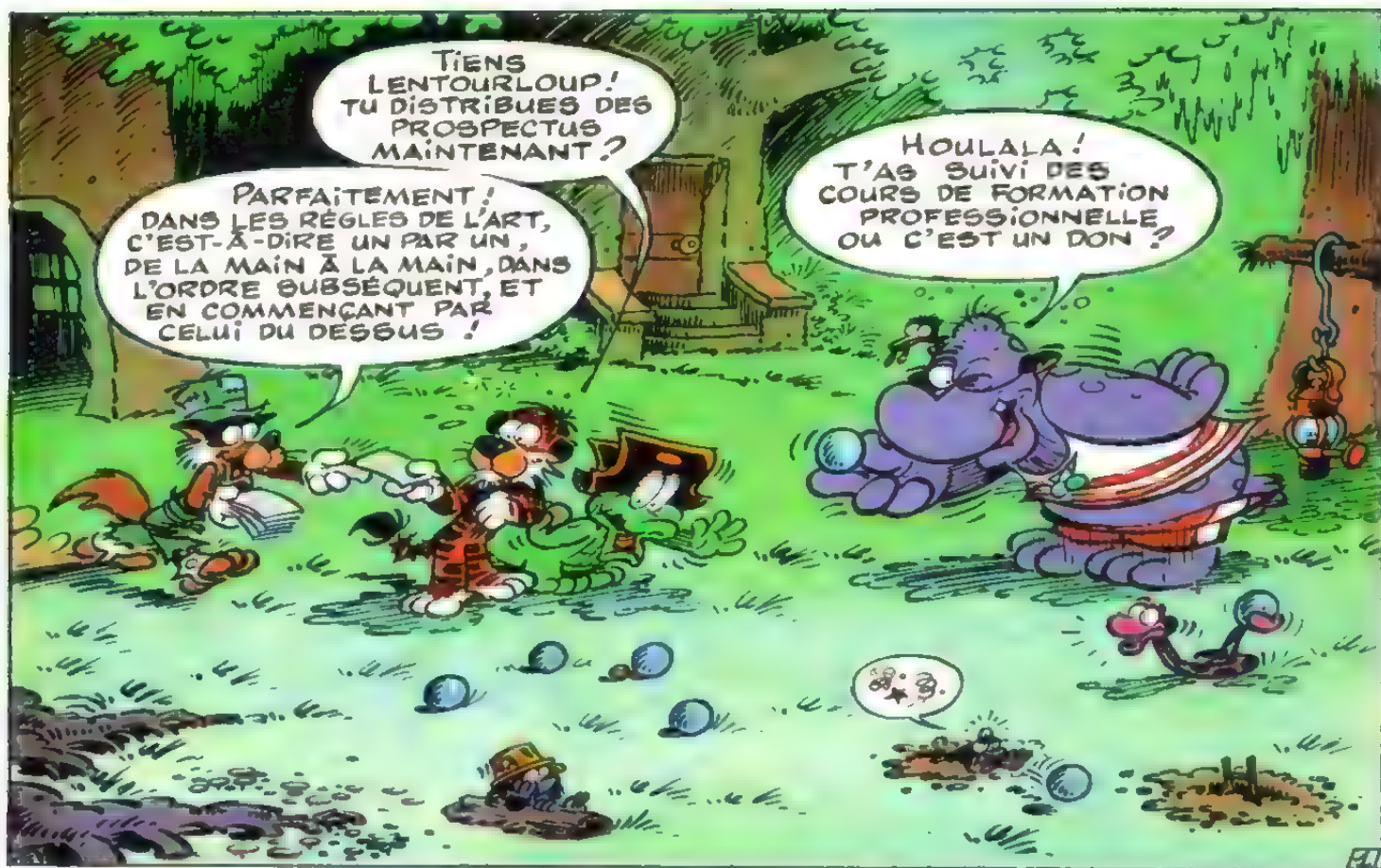
LA JUNGLE EN FOLIE

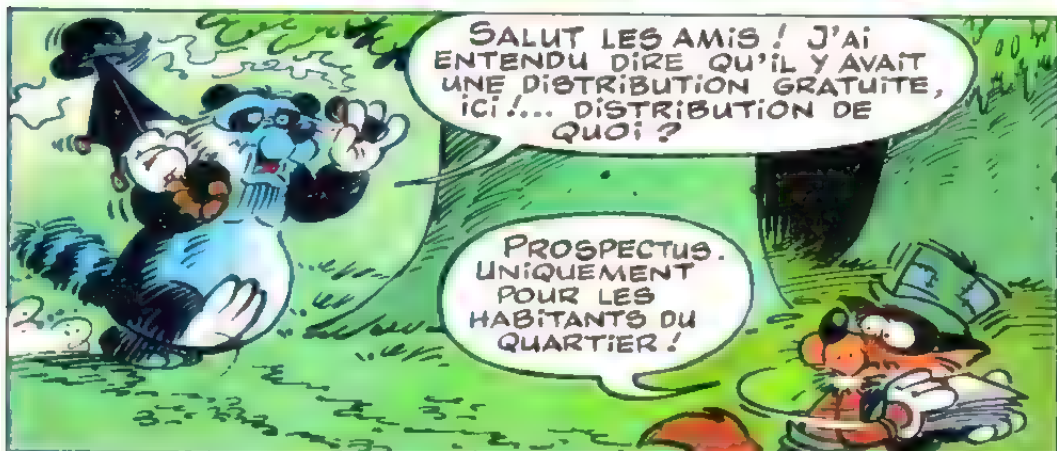
Vous pensiez peut-être que le mambo c'était une danse rétro : ERREUR !
MAMBO c'est le nom d'un panda qui rencontre Zizi la catcheuse et...

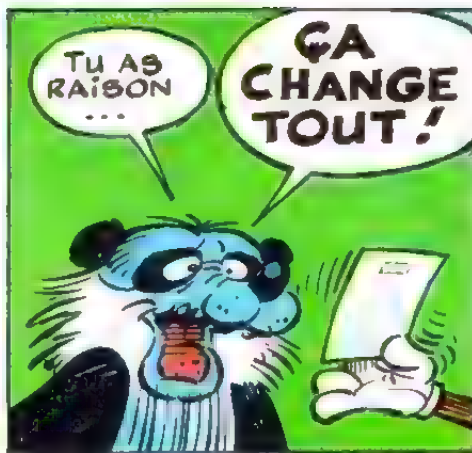
c'est pas plus une histoire de fous
qu'un tigre qui mange
des pommes.

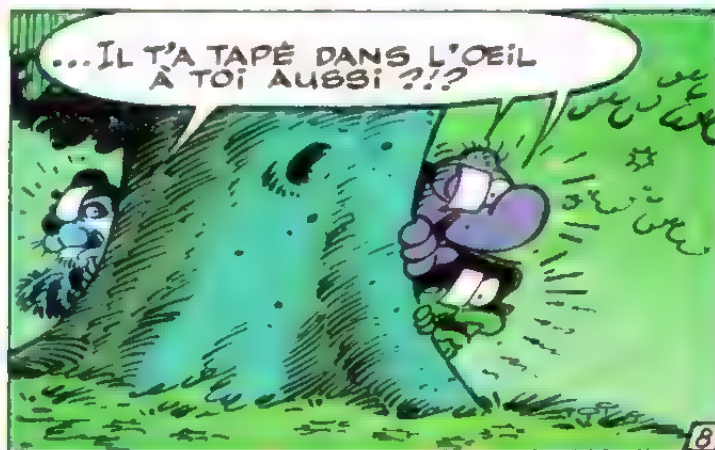
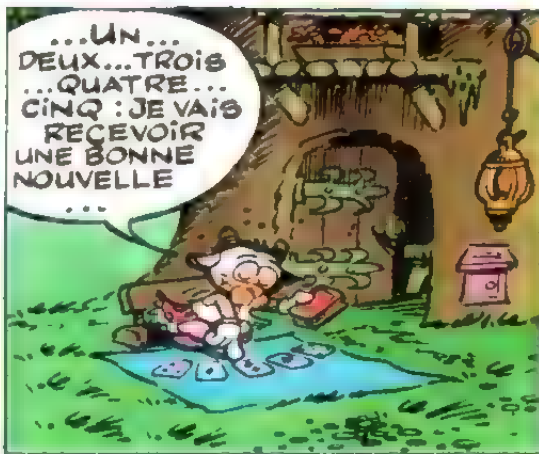
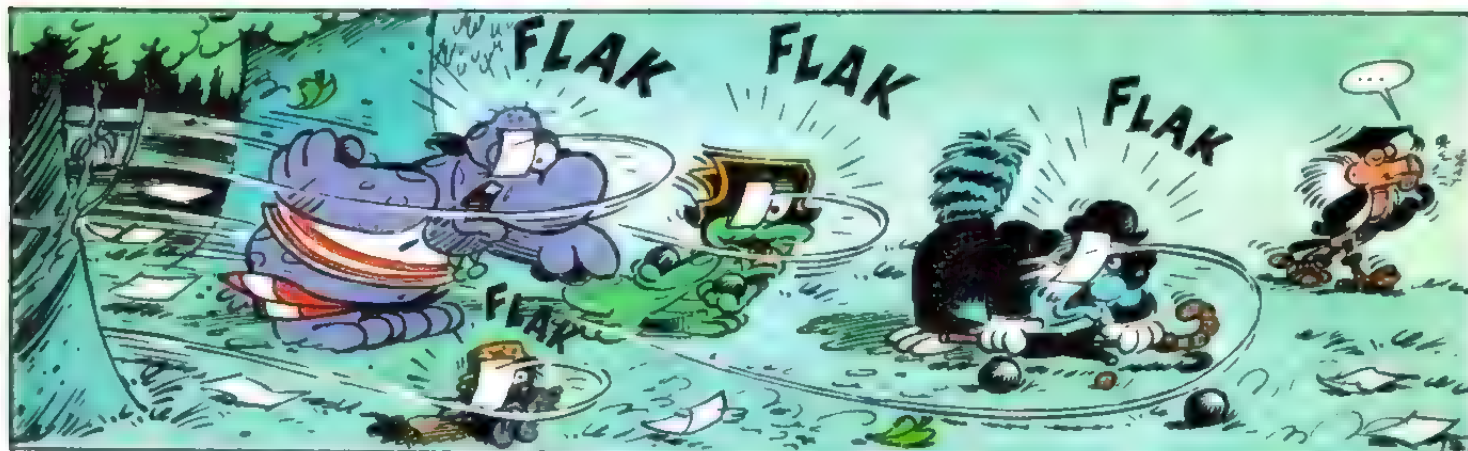
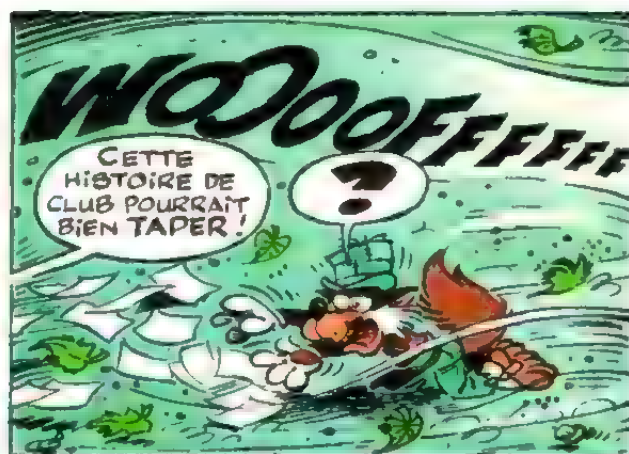


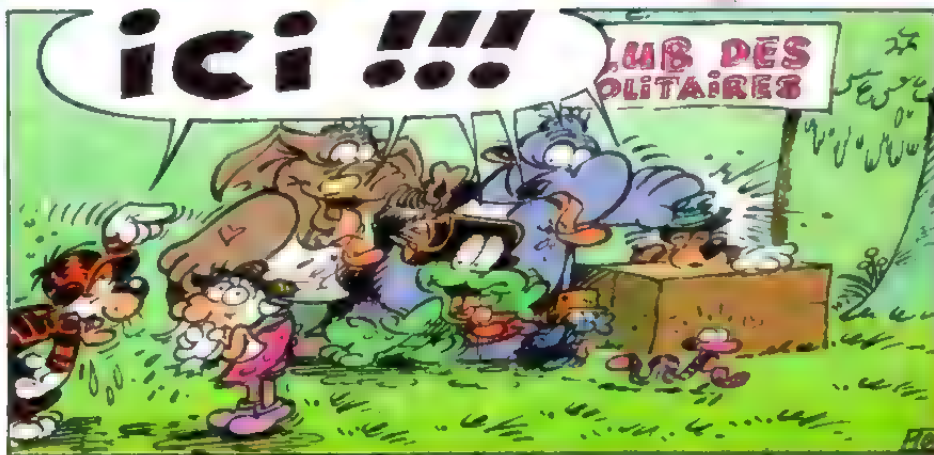
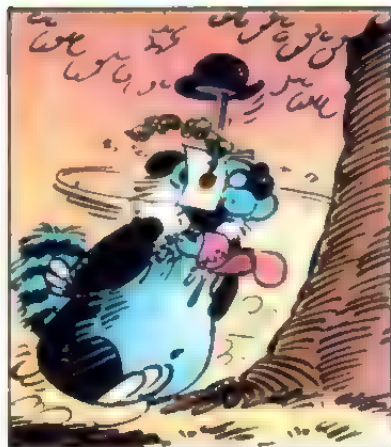
**La Jungle en folie : 
MAMBO, ZIZI, PANDA.**











L'INSCRIPTION
À TON CLUB
DES SOLITAIRES,
DIS VOIR, ELLE
EST TOUJOURS
GRATUITE POUR
LES DAMES.

TOUJOURS!

L'INSCRIPTION
À TON CLUB
DES SOLITAIRES,
DIS VOIR, ELLE
EST TOUJOURS
GRATUITE POUR
LES DAMES.

TOUJOURS!

PAR CONTRE, LA
COTISATION POUR
LES HOMMES VIENT
DE DOUBLER!!!

MON DIEU ! DOUBLER
LA COTISATION D'UN
SEUL COUP, TU NE CROIS
PAS QUE ÇA RISQUE DE
LES DÉCOURAGER ?

TU PARLES ! REGARDE
DONC DERRIÈRE TOI !

MON DIEU ! DOUBLER
LA COTISATION D'UN
SEUL COUP, TU NE CROIS
PAS QUE ÇA RISQUE DE
LES DÉCOURAGER ?

TU PARLES ! REGARDE
DONC DERRIÈRE TOI !

?!

C'EST BIEN ICI QU'ON OBTIENT UN RENCART AVEC PERRETTE LA BELLE CHEVRETTE ?

À LA QUEUE COMME TOUT LE MONDE !

?!

C'EST BIEN ICI QU'ON OBTIENT UN RENCART AVEC PERRETTE LA BELLE CHEVRETTE ?

À LA QUEUE COMME TOUT LE MONDE !

?!

C'EST BIEN ICI QU'ON OBTIENT UN RENCART AVEC PERRETTE LA BELLE CHEVRETTE ?

À LA QUEUE COMME TOUT LE MONDE !

NOM,
PRÉNOM, QUALITÉS,
MOTIVATIONS...

NOM : LA BELLE
CHEVRETTE, PRÉNOM :
PERRETTE. QUALI-
TÉS : COEUR À
PRENDRE MOTIVA-
TIONS : P. D.G.
ONLY.

QUESTION PÉDÈGE, YA-T-IL UN POINT SUR LEQUEL TU SOIS FIXÉE ?

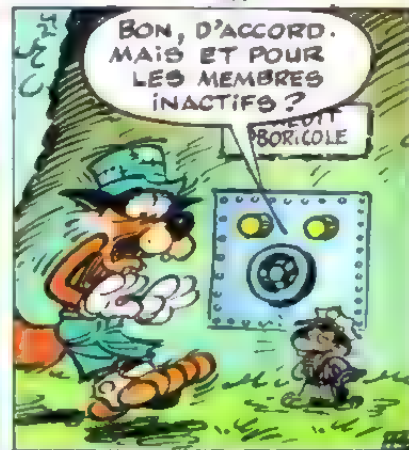
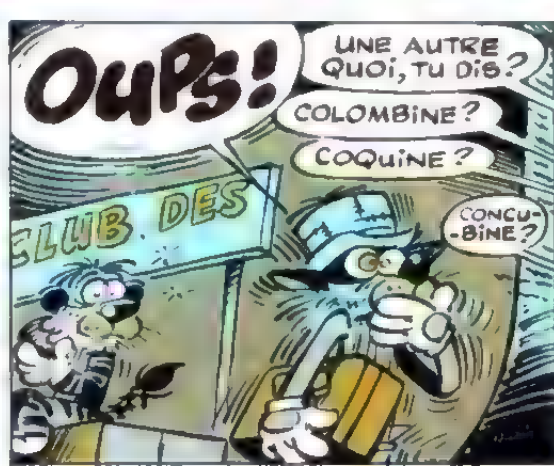
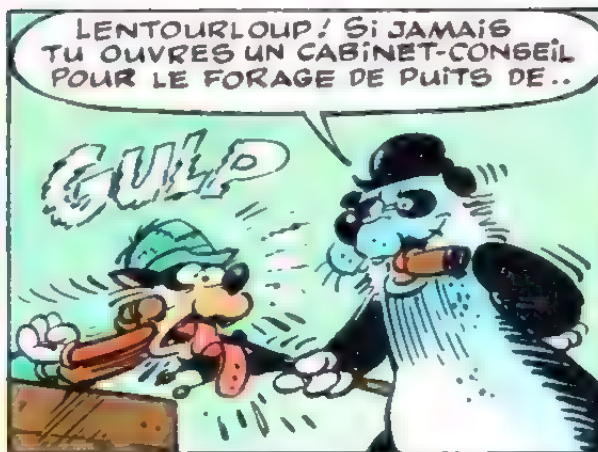
MHN, PAS VRAIMENT. LA COULEUR DES YEUX PAR EXEMPLE, ME LAISSE COMPLÈTEMENT INDIFFÉRENTE

QUESTION PÉDÈGE, YA-T-IL UN POINT SUR LEQUEL TU SOIS FIXÉE ?

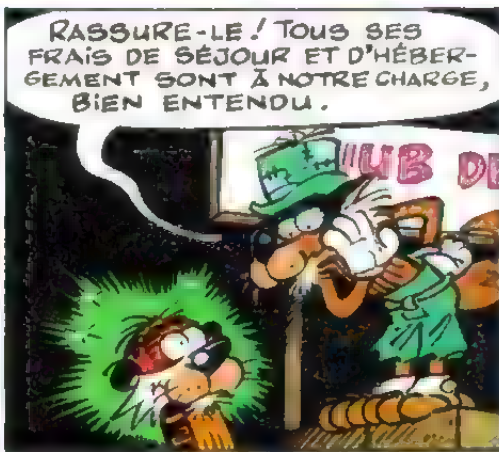
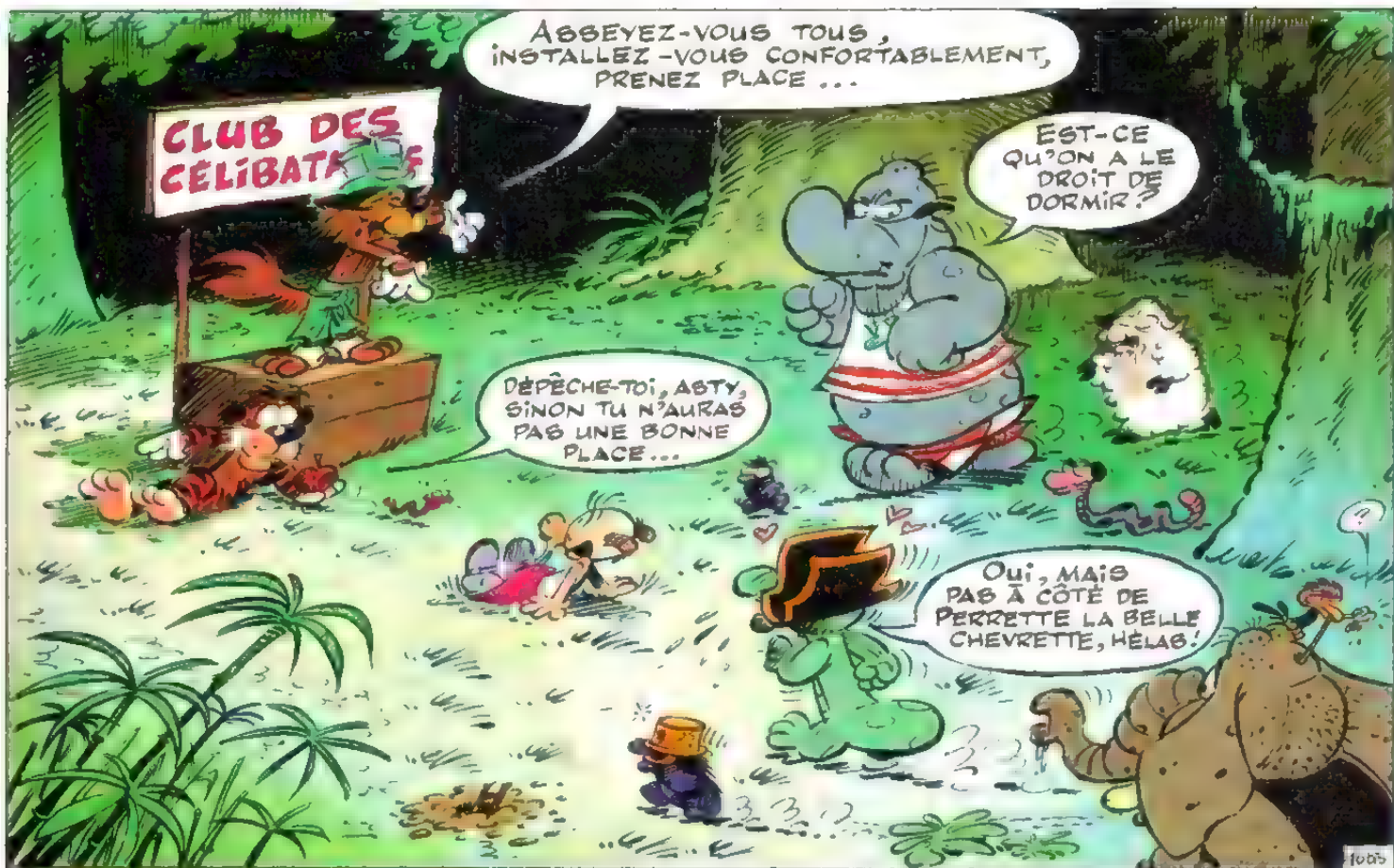
MHN, PAS VRAIMENT. LA COULEUR DES YEUX PAR EXEMPLE, ME LAISSE COMPLÈTEMENT INDIFFÉRENTE

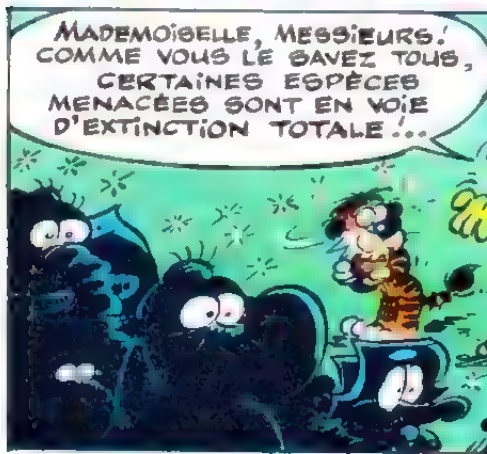
ÇA DOIT ÊTRE CE
QU'ON APPELLE
LA "SOCIÉTÉ DE CON-
SOMMATION". BEAU-
COUP DE SOCIÉTÉS,
MAIS, POUR CE
QUI EST DE CONSOM-
MER, PEAU DE
BALLE !

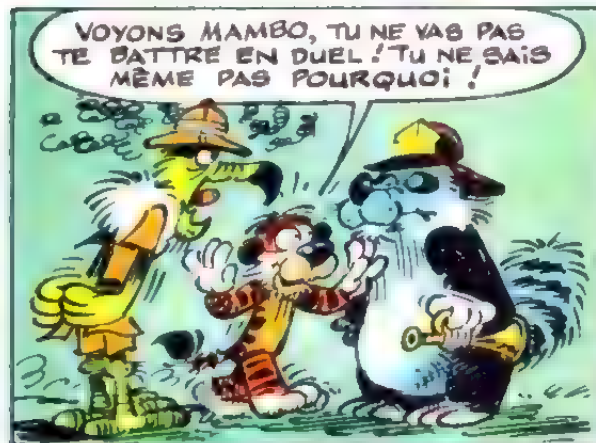














Deux "musclés de la matière grise".

Les échecs: sport n°2 dans le monde

Si on considère les échecs comme un sport, et bien des arguments plaident dans ce sens, le sport n° 2 dans le monde

serait bien celui-là. Le nombre des "musclés de la matière grise" arrive tout de suite après celui des footballeurs.

Le cow-boy de la Manche

M. Vasselin est tellement passionné par l'histoire de l'Ouest américain, qu'il s'est toujours habillé en cow-boy.

Ce fermier normand a non seulement adopté le costume traditionnel, mais la manière de vivre des cow-boys.

Il a transformé sa ferme de La Haye-du-Puits dans la Manche, en ranch. Ainsi, il mène ses vaches au champ sur son cheval Tumber - aussi malin que Jolly Jumper le compagnon de Lucky Luke !

En sa compagnie, il s'entraîne au lasso, et chante le soir autour du feu de camp, dans la prairie humide de

la Manche: "*I am a poor lonesome cow-boy, and a long long way from home*" ("Je suis un pauvre cow-boy solitaire, et long long est le chemin pour rejoindre mon chez-moi").

Ainsi se vivent parfois les rêves de l'enfance.



BERTRAND

BERTRAND

Et celle-ci entrera-t-elle dans une boîte ?

Sardines géantes

Les pêcheurs bretons n'en reviennent pas: les sardines sont de plus en plus grandes !

On connaissait déjà l'histoire de la sardine qui avait bouché l'entrée du port de Marseille, et voici maintenant l'histoire des sardines qui n'entrent plus dans leurs boîtes ! Sans doute pourrait-on les couper en deux ou utiliser des boîtes plus grandes... ! mais cela coûterait plus cher. Aussi les marins doivent-ils quotidiennement rejeter à la mer une partie de leur pêche. A cet étrange phénomène - qui semble aussi concerner le hareng - les chercheurs n'ont pas de réponse. Ils avancent que, peut-être, la température de l'eau de mer ayant baissé... Enfin, encore un mystère que l'on ne déchiffrera peut-être jamais !

O. BOITET



BERTRAND

Désormais, les ouvrages pour aveugles seront agrémentés d'illustrations en relief.

Voir avec les doigts

Grâce à l'invention de Louis Braille, les aveugles peuvent déchiffrer les livres avec leurs doigts.

Mais jusqu'ici, ces livres écrits en points saillants ne comportaient aucune illustration. Un dessinateur japonais vient

de combler cette lacune.

Il a eu en effet l'idée de réaliser des illustrations en relief pour aider à comprendre les textes. Les jeunes aveugles peuvent ainsi "voir" et imaginer les formes des fleurs, des plantes, des animaux, etc.



CANINA

Enfants handicapés et non handicapés jouent ensemble et s'entraident.

Des élèves comme les autres

Une école primaire, près de Malmö en Suède, accueille des enfants handicapés parmi les autres élèves. Ils sont au nombre de trois ou quatre par classe. On a construit pour eux des voitures et des taxis spéciaux pour qu'ils puissent se rendre à l'école. Ils ont des pupitres

équipés selon leurs besoins - machines à écrire électriques, lampes à lentilles grossissantes, etc. Les enfants handicapés et... les autres, jouent ensemble et s'entraident. D'autre part, des cours de gymnastique adaptés, permettent à tous d'avoir une activité physique.



Mac Enroe plus rapide que Borg ?

A gauche... toute!

On pensait jusqu'à présent que dans les sports d'opposition comme le ping-pong, l'escrime et le tennis, l'avantage des gauchers venait de leur jeu inhabituel. Des chercheurs français vont peut-être prouver que les gauchers ont un atout supplémentaire : leur circuit nerveux de commande serait plus court que celui des droitiers. Ainsi, pour chaque geste, Mac Enroe le gaucher volerait des centièmes de seconde au droitier Björn Borg. Ce qui est énorme lorsqu'une balle file à 200 km/h !

Mais cela expliquerait aussi que le ping-pong compte 6 gauchers parmi les 10 meilleurs pongistes du monde, et que la délégation française d'escrime aux Jeux olympiques de Moscou comprenait 8 gauchers ou gauchères sur un total de 15 engagés.



Pour descendre à cette allure, la plus grande maîtrise de soi est indispensable.

La peur maîtrisée

Dans quelques secondes, ce skieur va s'élancer pour une descente vertigineuse. Sur certains passages, il dépassera les 100 km/h...

Pour gagner, il doit aller toujours plus vite, prendre toujours plus de risques.

Une fois sur la piste, il lui faudra piloter avec ses jambes avec

une précision extraordinaire. Cette course au "millimètre" exige la plus grande maîtrise de soi.

C'est pourquoi, durant les quelques secondes qui le séparent du départ, il se concentre... à force de volonté. Et, sa peur vaincue, plus rien n'existera que la course.



Tous les serpents ne possèdent pas des dents flexibles...

Dents flexibles

La plupart des serpents ont des dents pointues, recourbées, et bien plantées dans la mâchoire.

C'est l'outil idéal pour attraper les proies habituelles. Mais pour manger des scinques, sortes de petits crocodiles à la carapace très dure, cela devient totalement inefficace. Les serpents s'y cassent les dents !

Un chercheur américain vient de montrer que certaines espèces

de serpents - mangeurs de scinques, justement - possèdent des dents flexibles. Rattachées à la mâchoire par un tissu souple, elles se couchent en arrière et forment une surface lisse. La proie peut donc glisser le long de cette surface.

En position redressées, ces dents empêchent la proie, encore vivante, de s'échapper... La nature n'a pas fini de nous étonner !



La Soupe aux choux est servie

Imagine la tête que tu ferais si par un beau matin, en ouvrant ta fenêtre, tu voyais là, devant toi, descendre d'une soucoupe volante... un extra-terrestre !

Eh bien, c'est ce qui arrive à Louis De Funès dans le film :

La Soupe aux choux. L'être étrange qui jaillit de la soucoupe volante, et qu'il surnomme *La Denrée* devient vite son ami.

Mais, ne compte pas sur moi pour te raconter la suite de leurs aventures..., je préfère te laisser découvrir la succession de gags et les rebondissements dont cette histoire est remplie.

Un De Funès en pleine forme, et des complices comme Jacques Villeret et Jean Carmet... c'est pas triste !



Certains ont pu voir au Salon de l'Enfance, la soucoupe volante réalisée par Atelier 287 pour les besoins du film. Elle mesure 6 mètres de diamètre, et elle a été sculptée dans un bloc de polyester.

LES GEANTS DES TER

Un jour nouveau commençait. Une vapeur épaisse montait des lointains marécages comme un brouillard de chaleur. Les eaux étaient peu profondes et de larges bandes de vase sèche et de sable émergeaient. Des chenaux envahis de fougères arborescentes, de grandes prêles et de roseaux séparaient des îles basses.

Pendant la saison des pluies, tous ces flots, ces bancs de sable et ces levées de terre disparaissaient et le marécage se transformait en un immense lac qui s'étendait jusqu'à l'horizon.

La saison sèche durait depuis plusieurs lunaisons et les eaux avaient baissé considérablement. La chaleur séchait et fendillait la vase sur les bords. Des herbes grasses et des plantes traçantes poussaient dru sur cette croûte salée.

La vie animale triomphait dans les marécages et tout autour des terres à demi noyées.

Un drame très ordinaire ouvrit cette journée. Un ornithorynque à bec de canard fouillait la boue d'un chenal en quête de vers et de larves. Il ne vit pas venir sur



RES TREMBLANTES

ses arrières un énorme saurien glissant sur l'eau comme une vieille écorce. Les mâchoires s'ouvrirent largement et se fermèrent sur la queue aplatie et les pattes palmées.

Dans un remous d'eau trouble le saurien entraîna sa proie. Ce qui ne déranger pas une bande de chats marsupiaux occupés à chasser des poissons.

Des kangourous s'abreuverent longuement dans un trou d'eau et s'éloignèrent en sautant. Un mâle roux, puissant et souple à la fois, menait la harde. Il fit front à l'attaque d'un dasyure surgi d'un fourré tandis que la famille détalait à travers les prairies en direction d'un bois d'eucalyptus. Le dasyure se retira.

Sur la lisière du bois, trois diprotodons paissaient, lourds et paisibles. De leurs larges dents courbes ils arra-

chaient des touffes de feuilles qu'ils mastiquaient avec application.

Leurs mouvements traduisaient la même lenteur. Ces géants maladroits, au pelage roux-brun paraissaient mal équilibrés sur leurs grosses pattes épaisses. Ils appartenaient à une très vieille espèce.

**De l'aube au crépuscule
la journée du grand diprotodon était
une incessante alerte.**

Le mâle, la femelle et le jeune interrompirent leur repas. Leurs courtes oreilles frémissaient. Le mâle grattait le sol de ses ongles antérieurs dans une attitude dérisoire



LES GEANTS DES TERRES TREMBLANTES

de défi. Il n'était pas armé pour le combat. Alors apparurent les thylacines. Les "dos rayés" chassaient généralement la nuit mais si le gibier se montrait rare, ils hantaient les points d'eau et les abords des marécages après le lever du soleil. Féroces, infatigables, dotés d'un flair aigu, ils vivaient et attaquaient en bandes.

Les diprotodons s'ébranlèrent, pris de panique. D'instinct ils se dirigeaient vers les marécages. Ils ne fréquentaient guère les terres tremblantes mais mieux valait courir les risques des vases mouvantes et les pièges des eaux que de succomber sous l'assaut des dos-rayés.

Les thylacines lançaient la chasse. Leur ligne s'incurvait, les plus rapides se tenant sur les deux ailes.

Très vite le jeune diprotodon perdit du terrain. Le mâle et la femelle l'abandonnaient à la voracité des poursuivants. Tout se passa très vite. Encerclé, enfermé, assailli par vingt mâchoires, déchiré, affolé, épuisé par sa course, le jeune tomba en avant. C'en était fait de lui. La meute frénétique le plaquait contre le sol. Les crocs fouillaient sa gorge, ses flancs, son ventre. La curée commençait.

Les deux diprotodons pataugeaient dans l'eau bourbeuse, écrasant les prêles et les bulbes.

L'effort fourni faisait battre leurs flancs. L'odeur puissante des thylacines les affolait encore.

Ils pénétrèrent dans un fouillis de fougères arborescentes et se vautrèrent dans la boue.

Plus tard, ils eurent faim. Ils approchèrent du bord du marécage,

où un tapis
d'herbes et
de plantes
leur
offrait à
leur
appétit.

La femelle paissait en avant. La croûte de vase sèche vacillait par moments, sous ses larges pattes onglées.

Elle arracha un arbrisseau feuillu, d'un mouvement brusque du muflle, ses pattes arrière pesant sur le sol.

Elle sentit l'appui se dérober sous elle et tenta de dégager son arrière-train.

La croûte s'effondra, dégageant une vasière gluante.

Le mâle pressentant un danger regagnait rapidement la terre ferme. La femelle s'enlisa d'un seul coup jusqu'à mi-hauteur.

La poche
elle
avant

l'aspirait et plus elle se débattait, plus s'enfonçait. Elle beugla désespérément de disparaître dans un bruit horrible de succion.

**De tous les ennemis du
diprotodon**

**"ceux-qui-marchent debout"
furent les plus habiles et les
plus terribles. Ils anéantirent
les herbivores géants.**

A la fin du jour, quand le soleil allait tomber

dans le lac, au bout des marécages, un clan d'hommes surprirent le diprotodon mâle.

Ils approchèrent la bête contre le vent, afin qu'il ne décelât pas trop vite leur présence.

Le diprotodon ne nourrissait aucune méfiance envers cette espèce qu'il ne connaissait pas.

Il ne se rendit compte du danger qu'au moment même où une douleur terrible traversa son flanc gauche. Il partit au trot. La douleur à présent envahissait tout son corps. Il sentait battre régulièrement contre ses côtes un élément étranger.

Le javelot à pointe de pierre déchirée de barbelures, lancé par un propulseur, avait touché au but. Les chasseurs se précipitèrent.

Un second javelot se planta dans la cuisse du géant, et les hommes hurlèrent. Des lignes ocres ornaient leurs corps nus.

Ils savaient que la poursuite pouvait durer longtemps mais ils savaient aussi que la montagne-de-viande était à leur merci.

Le diprotodon perdait du sang en abondance. Il boitait.

Les hommes couraient d'une allure régulière, infatigables. Le soleil allait bientôt disparaître. Peu leur importait. L'odeur du géant les guiderait dans la nuit.

Le diprotodon s'arrêta, épuisé.

"Ceux-qui-marchent-debout" l'assaillirent à coups de lance, sauvagement, mêlant leurs clameurs aux beuglements d'agonie du grand herbivore.

Il s'abattit comme le soleil tombait dans le lac.

La journée du géant des "terres tremblantes" s'achevait avec la mort du soleil.





L'ordinateur connaît l'assassin...

Soudain, 3 coups de feu, un crime vient d'être commis. Aussitôt, un détective se lance sur la piste du meurtrier. Ce détective, c'est toi. Grâce à Electronic Detective, tu mènes ton enquête avec un ordinateur qui connaît l'assassin et te permet d'interroger tous les suspects. Tu peux mener ton enquête en solo, ou en affrontant 1, 2 ou 3 autres joueurs. Electronic Detective a dans sa mémoire 130.000 affaires sombres à tirer au clair. Et, avec 3 niveaux de difficulté programmables, il adapte à ta perspicacité des énigmes toujours plus passionnantes.

Mais attention, la vie d'un détective est dangereuse. Alors, sois prudent ! Car au moindre faux pas, tu risques de te faire descendre.

Electronic Detective, un formidable jeu d'enquête et de suspense avec ordinateur.



ELECTRONIC DETECTIVE.

IDEAL

Je ne sais pas nager!

Comment faire pour savoir nager ? Cela fait trois ans que je suis dans la petite piscine, et je ne sais toujours pas nager... Mon grand-père et mon cousin essayent bien de m'apprendre, mais rien à faire ! Est-ce normal ou y a-t-il un moyen d'apprendre ?

Laetitia Deleris, Paris

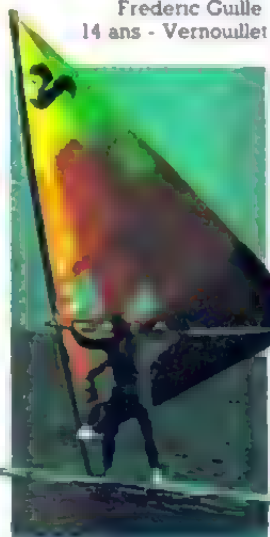


Ce qui te bloque, c'est la crainte de l'eau. Dans ce milieu inconnu, tu n'es pas à l'aise. Aussi, pour ne pas te retrouver dans le grand bain, tu refuses inconsciemment d'apprendre à nager. Il faut surmonter cette angoisse. Comment ? Peut-être en prenant des leçons avec quelqu'un dont c'est le métier – un professeur qui saura t'expliquer et surtout te mettre en confiance, jusqu'au jour où tu te lanceras à l'eau, sans appréhension ! Les "bébés nageurs", eux, sont comme des poissons dans l'eau. On ne leur a pas inculqué la peur de l'eau !

A la voile

J'ai fait de gros progrès avec la planche à voile que j'ai gagnée lors d'un de tes concours. Je suis super content, car depuis sept ans que je lis Pif, c'est la première fois que je gagne un tel cadeau ! J'espère qu'un jour on fêtera le centenaire de ton journal. Tes histoires parlantes, tes dossiers intéressants et instructifs, font que je lirai longtemps encore Pif, malgré mon âge !

Frederic Guille
14 ans - Vernouillet



Ta joie fait plaisir à voir. J'espère qu'un maximum de pifophiles goûteront un jour, un bonheur aussi intense. Le concours : « L'Histoire, tu connais ? », vous en offre la possibilité.

Réponses à tout Pif-gadget
126, rue Lafayette
75461 Paris
BP 90 - Cédex 10

Se coucher tard

Chaque soir, je me précipite sur la télé pour voir les films. Mais mes parents ne veulent pas. Pourquoi mon grand frère et mes grandes sœurs peuvent la regarder, et pas moi ? Toi qui es l'ennemi de toutes les injustices, dis-moi ce que je peux faire.

Séverine Vernet,
10 ans - Orgeval



Une fois n'est pas coutume, mais je ne peux que donner raison à tes parents. Je te le confirme : des couchers tardifs et des « soirées télé » à répétition, fatiguent et énervent. La santé en subit le contre-coup. D'ailleurs, tu en connais certainement de ces « couche-tard » qui marchent au radar. Il faut également que tu saches qu'un minimum de sommeil est nécessaire. Un enfant de 8 ans doit dormir entre 11 et 12 heures. Ces considérations expliquent cette différence d'attitude à ton égard. Tu aurais tort de chercher à y détecter les signes d'une quelconque injustice.

Le Mystère de la Grande Pyramide

J'adore l'Antiquité, les Egyptiens, les Grecs, les Romains. Je connais pas mal de choses sur ces époques mystérieuses. J'ai parié avec un copain que la momie du pharaon Chéops n'a pas été retrouvée. Ai-je raison ?

Jean-Christophe Pucek,
Saint-Gaultier

L'unique fonction des pyramides – et celle de Chéops est la plus grande de toutes – était d'abriter la momie du pharaon. En dépit des pièges et des astuces des architectes, Chéops (2500 ans avant notre ère) ne dut pas reposer en paix bien longtemps. La chambre funéraire de Chéops, avec tous ses trésors, fut très vraisemblablement pillée, puis scellée de nouveau. En outre, les historiens soutiennent que Chéops ne fut jamais enterré dans son caveau. On prétend qu'il aurait pu disparaître dans un accident ou encore être laissé sans sépulture, victime qu'il fut des querelles de succession déclenchées par sa mort. Tu as donc gagné ton pari, mais le mystère demeure total...

Couleur caméléon

Tu connais sans doute l'histoire du caméléon devenu fou, parce qu'on l'avait mis sur une couverture écossaise ? A propos, peux-tu me dire pourquoi les caméléons changent de couleur ?

Virginie Pilard,
Greutzwald



Le caméléon possède en effet la faculté de changer de couleur dans certaines conditions. Chaque espèce ne dispose que d'une certaine gamme de colorations – certains font dans le vert, d'autres dans le jaune. Quant au pourquoi du phénomène, les causes en sont multiples. L'humeur a une grande importance. Ainsi, le caméléon en colère ou qui se sent mal dans sa peau, n'a pas la même couleur. La nuit, il peut éclaircir. Et la femelle peut se couvrir de couleurs chatoyantes quand elle attend des petits... Stupéfiante reste la façon dont ces animaux arrivent à se « fondre » dans leur environnement. Un super-camouflage, en quelque sorte !

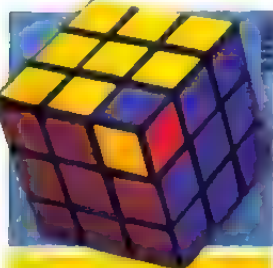
Ça tourne mal

Je ne sais pas faire les 6 faces du cube magique. Peux-tu m'aider ou me donner plusieurs formules?

Stéphane Brunet,
10 ans - Igny

Mon Rubik's cube se démonte à chaque fois que je tourne; que faire?

Frédérique Amunot,
12 ans - Brest



Contrairement à ce que semble croire Stéphane, il n'y a là, rien de magique. Il s'agit en fait d'un problème de mathématiques, très très ardu. Ceux qui réussissent, les « maîtres cubes », ont résolu ce problème par différentes méthodes. Il existe plusieurs livres à ce sujet. L'un des plus simples s'appelle : *Réussir le Rubik's cube*, par André Warusfel - Edition Denoël. Quant à ton cube, Frédérique, qui s'éparpille en le tournant, peut-être est-il mal remonté? Vérifie. Peut-être l'as-tu trop souvent démonté et graissé? Si c'est le cas, essuie soigneusement l'intérieur et laisse sécher quelques jours avant de le remonter.

La peur des "interros"

A chaque fois que l'on fait des « interros » ou qu'on nous les rend, j'ai mal au ventre et j'ai froid. Pourquoi? Je voudrais savoir s'il existe un truc pour remédier à ce genre d'ennuis.

Isabelle Greneau,
11 ans - Gemenos

Les sensations que tu éprouves à chaque fois que tu affrontes un danger réel ou imaginaire, sont provoquées par la peur ou l'appréhension. Ton cerveau alerté, commande immédiatement à tous tes organes de se contracter :

– Allô! les intestins? Attention! danger... Repliez-vous!

– Bien compris le cerveau, je m'entortille!

Le froid qui te saisit à ce moment-là et qui te donne « la chair de poule », provient du même phénomène.

– Allô! les poils? Au garde-à-vous, bon sang!

– O.K. cerveau, sommes redressés! C'est le cerveau qui commande cette réaction de défense, lorsque tu éprouves une sensation désagréable : le froid ou la peur.

Enfin, un petit conseil : lorsque tu sens la frousse t'envahir, respire profondément et relâche tous tes muscles. Sois « cool »! Isabelle...

Des goûts et des couleurs

Chez moi, c'est triste. Les pièces sont toutes peintes en marron, et moi qui aime les couleurs claires... Mais mes parents disent que ce n'est pas beau. Qu'est-ce que je peux faire?

Lydia Rosado, 11 ans
- Aubervilliers



Tu connais l'adage : « Des goûts et des couleurs, il ne faut disputer »? Toi, tu aimes les couleurs claires? tes parents, les foncées? Chacun devrait pouvoir vivre dans le cadre qui lui plaît. Si tes parents refusent de repeindre ta chambre, tapisse-la avec des posters, des dessins, des calendriers, n'importe quoi – pourvu que ce soit coloré et gai – et montre-leur le résultat. Je suis sûr qu'ils seront étonnés et que leur « marronite » leur passera...

P.-S. : Emploi des punaises, surtout pas de colle ni de clous.

Le docteur Rousselet-Blanc te répond

Est-il vrai qu'un chien enfermé dans un appartement toute la journée est malheureux, même si on s'occupe beaucoup de lui?

Valérie

J'ai un chat qui ne veut pas manger de légumes, même mélangés à de la viande. Comment faire? D'autant qu'on m'a dit qu'il lui en fallait pour sa santé.

Géraldine Bescoud,
Lyon

Il est bien certain que les chiens ont besoin, comme nous, de prendre l'air et de se donner de l'exercice – surtout s'ils sont de grande taille. Les chiens dits d'appartement, supportent plus facilement la claustration, mais ce n'est pas bon pour leur santé et il faut les sortir trois fois par jour.

Je ne pense pourtant pas qu'un chien soit malheureux si on s'occupe souvent de lui, car ce qui compte le plus pour lui, c'est la présence et l'affection de son maître qui sont au moins aussi importantes que son bien-être physique. Mais il n'est pas pensable de laisser un chien seul du matin au soir.



Les légumes sont utiles pour faciliter la digestion des animaux sédentaires, mais le chat est un carnivore convaincu, et il est difficile de lui faire admettre que quelque chose est meilleur que la viande! Ce n'est cependant pas bien grave. Une solution consiste soit à passer le tout à la moulinette, soit à utiliser des repas en boîte ou des croquettes qui sont des aliments complets.

PUBLICATIONS PIF GADGET

1 rue de la République 13011 Marseille
Tél. 04 91 24 61 25

Directeur de la publication :

Jean-Claude Le Meur

Rédacteur en Chef

Robert Andreucci

Rédaction :

André Perrot Roger Da.

Lucien Wiszeman - chef de

fabrique Jean Pouchon

Mathieu Lecroix Pierre Veille

Secrétariat de Rédaction

Claude Bardey Gilbert Favre

Maquette :

Jean-Pierre Labesse

chef de Studio

Michel Cassou Carlos Muñoz

Marketing - Commercial

Daniel Wirz

Promotions et relations

extérieures

Gerard Lanterrier

Publicité :

Media Cosmos

3 av de Madrid 92501 Neuilly

Tel. 1 47 80 00

Directeur

Jean Pierre Soupe

Chef de publicité

Suzel Messerschmitt



Ici agent secret
Big Jim 2000.
Reçu 5 sur 5 message
codé en morse.

Big Jim 2000 a reçu des instructions pour partir
en mission. Avec son talkie-walkie, il envoie des
messages en morse.

Son casque à amplificateur incorporé lui
permet de parler fort avec une voix qui
s'entend de loin.

Le talkie-walkie et le casque Big Jim 2000
sont vendus séparément.

**BIG
JIM**



BIG JIM



GRAND CONCOURS



"L'HISTOIRE TU CONNAIS ?"

Cette semaine : « **Les Vikings aux portes de Paris.** » Voici donc le troisième des quatre grands voyages en bandes dessinées, à la redécouverte de l'Histoire : « **Les Vikings aux portes de Paris** », — troisième des quatre grands récits d'aventures historiques que Pif-Gadget t'offre pendant quatre semaines.

Tu vas pouvoir revivre l'héroïque victoire des Parisiens contre les Hommes du Nord et leurs drakkars. Lis ce passionnant récit. Tu vivras ainsi une grande aventure humaine. Et puis, tente ta chance au grand concours : « L'Histoire, tu connais ? », sous le patronage des grands historiens Alain Decaux, André Castelot et Claude Mazauric.

COMMENT JOUER ET GAGNER ?

1. VRAI OU FAUX ?

Lis (et relis) attentivement le récit que je te présente cette semaine. Cela fait, tu auras remarqué que des questions te sont posées au bas de certaines pages, en relation avec les affirmations contenues dans les textes des vignettes de bandes dessinées de ces pages. A chacune de ces questions, plusieurs réponses te sont proposées, parmi lesquelles **une seule est bonne** — une seule, mais voilà : pas forcément celle qui est affirmée dans le récit. Alors, qu'est-ce qui est vrai, qu'est-ce qui est faux ?... A toi de choisir et de rétablir la vérité historique.

Une fois ton choix effectué, remplis soigneusement le bulletin-réponse en faisant une croix dans les cases correspondant à tes choix.

Exemple :

Au bas de la page contenant la 1^{re} question, tu peux lire ceci : les Vikings venaient-ils de :

- A. — Germanie ?
- B. — Normandie ?
- C. — Scandinavie ?

La bonne réponse est la réponse C. La Normandie

prit leur nom (Hommes du Nord) quand elle leur fut donnée par le comte Eudes devenu roi de France.

Pour répondre correctement, tu dois donc remplir le bulletin-réponse comme suit :

Question 1

	VRAI	FAUX
Réponse A	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Réponse B	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Réponse C	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Chaque semaine, plusieurs questions te seront ainsi posées à partir des textes (bulles et commentaires) de chacune des quatre bandes dessinées d'aventures historiques. Et chaque semaine, tu disposeras d'un nouveau bulletin-réponse.

2. DEVIENS TOI-MÊME UN HISTORIEN DE TA VILLE OU DE TA RÉGION.

Il s'agit de l'épreuve subsidiaire qui départagera les meilleurs bulletins-réponses. En quoi consiste-t-elle ?

Ton village, ta ville ou ta région ont sans doute été le lieu d'un ou plusieurs événements historiques. Choisis l'un de ces événements (à la seule condition qu'il se soit produit avant l'année 1900) et reconstitues-en l'histoire. Pour cela mène ta propre enquête à la découverte du temps passé, interroge tes parents, ton instituteur ou ton professeur d'histoire, le bibliothécaire, etc. Puis, raconte cette histoire de la manière que tu voudras : par écrit, ou sur une bande sonore, ou encore en images et en textes avec des dessins ou des documents... enfin, de quelque manière que tu puisses imaginer ou souhaiter.

Bref, deviens toi-même un historien !

Commence dès cette semaine à réfléchir et à travailler sur cette épreuve subsidiaire. Tu as jusqu'au 29 décembre 1981 pour nous l'envoyer, avec tes bulletins-réponses que tu auras soigneusement remplis et découpés.

3. CONSERVE BIEN SOIGNEUSEMENT TON TROISIÈME BULLETIN-RÉPONSE

Une fois que tu auras lu attentivement le récit en bandes dessinées, remplis ton 3^e bulletin-réponse et conserve-le précieusement, ainsi que tu l'as fait pour les 2 premiers. Il faudra nous les envoyer, ainsi que le suivant, accompagnés de la réponse à la question subsidiaire, à : PIF-GADGET.

Grand concours : « L'Histoire, tu connais ? »

126, rue La Fayette

B.P. 90

75461 PARIS, CEDEX 10.

Les réponses doivent parvenir au plus tard le 29 décembre 1981

Attention ! c'est la date d'arrivée qui compte.

Un jury souverain - auquel participeront : André CASTELOT, Alain DECAUX, Claude MAZAURIC, historiens, Jean OLLIVIER, scénariste, et Robert ANDREUCCI, rédacteur en chef de Pif-Gadget - appréciera les réponses des concurrents. Il tiendra compte de l'exactitude, de la qualité et de l'originalité des réponses, ainsi que de l'âge des concurrents.

Extraits du règlement : Ce concours est réservé aux lecteurs de Pif-Gadget âgés de moins de 14 ans, et résidents de la France métropolitaine.

Si tu veux avoir des renseignements plus précis, tu peux obtenir le règlement complet tel qu'il a été déposé chez Maître FRON, huissier à Paris.

Pour cela, il suffit d'adresser une demande à Pif-Gadget - Concours « L'Histoire, tu connais ? » - 126, rue La Fayette, 75461 PARIS, CEDEX 10.

Joindre une enveloppe timbrée à ton adresse.

Ne manque pas la semaine prochaine, ton quatrième et dernier grand voyage à la redécouverte de l'Histoire : « La révolte des Jacques ».

LISTE DES PRIX

1^{er} prix : Un voyage d'une semaine en Égypte, pour 4 personnes.

2^e prix : Un téléviseur couleur d'une valeur de 3 500 F.

3^e prix : Une caméra sonore d'une valeur de 2 000 F.

4^e prix : Un télescope d'une valeur de 1 300 F.

5^e prix : Un vélo-cross.

6^e prix : Un microscope.

7^e prix : Une encyclopédie mondiale du sport.

8^e prix : Un magnétophone à cassette.

9^e prix : Le *Petit Robert*, dictionnaire alphabétique et des noms propres (2 volumes).

De 10^e au 23^e : Un grand jeu électronique CEJI ; **du 24^e au 39^e :** Une collection « Aux quatre coins du Temps » : 12 volumes - éditions BORDAS ; **du 40^e au 51^e :** « Contes gais de tous les temps » : 4 volumes - éditions BORDAS ; **du 52^e au 63^e :** « Les grandes aventures de l'humanité, en bandes dessinées » : 4 volumes - éditions BORDAS ; **du 64^e au 76^e :** 3 volumes de la collection l'Iroquois : *Les Animaux* - éditions BORDAS ; **du 77^e au 88^e :** 3 volumes de la collection l'Iroquois : *Les Machines* - éditions BORDAS ; **du 89^e au 188^e :** Un jeu éducatif MAKO ; **du 189^e au 288^e :** Un ouvrage des éditions de LA FARANDOLE ; **du 289^e au 388^e :** Une boîte de peinture LEFRANC-BOURGEOIS ; **du 389^e au 500^e :** Un album de bandes dessinées.

Ce Concours a pu être réalisé grâce à l'aimable participation des éditions BORDAS, des éditions de LA FARANDOLE, de CEJI, de MAKO, et de LEFRANC-BOURGEOIS.

ATTENTION !

Les réponses aux quatre concours seront publiées dans Pif-Gadget n° 667 qui paraîtra le 5 janvier 1982.

BULLETIN-RÉPONSE :

NOM

PRÉNOM

Date de naissance

Adresse

Ville

Code postal

PIF-GADGET N° 662 : « Les Vikings aux portes de Paris ».

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

Question 1

	VRAI	FAUX
Réponse A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Réponse B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------	--------------------------

Réponse C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------	--------------------------

Question 2

	VRAI	FAUX
Réponse A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Réponse B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------	--------------------------

Réponse C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------	--------------------------

Question 3

	VRAI	FAUX
Réponse A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Réponse B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------	--------------------------

Réponse C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------	--------------------------

Question 4

	VRAI	FAUX
Réponse A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Réponse B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------	--------------------------

Réponse C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------	--------------------------

Question 5

	VRAI	FAUX
Réponse A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Réponse B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------	--------------------------

Réponse C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------	--------------------------

LES VIKINGS DEVANT PARIS

SCÉNARIO: J. OLIVIER
DESSINS: E. COELHO

BOU-COU-BOU-OU...

PARIS AN 885

CE MATIN GRIS DE FIN NOVEMBRE, LES CORNES D'ALARME MUGIRENT SUR LA GRANDE TOUR DE L'ÎLE DE LA CITÉ.

LES NORTHMEN !
PAR NOTRE-DAME,
DES VOILES PAR
CENTAINES...

DEPUIS 24 ANS, LES REDOUTABLES PIRATES VENUS DE NORMANDIE N'ÉTAIENT PAS APPARUS SUR LA SEINE. LE JARL SIEGFRIED COMMANDE CETTE FLOTTE DE 700 DRAKKARS FORTE DE 30 000 HOMMES.



PAR LE MARTEAU DE THOR, LE COMTE DE PARIS PRÉFÉRERA QUE JE PILLE LE PAYS DE SEINE EN AMONT PLUTÔT QUE LA CITÉ DONT IL A LA CHARGE... TU FELIX ME CROIRE, HROLF ! JE CONNAIS LES HOMMES.



CROIS-TU QUE CETTE VILLE T'ACCORDERA LE PASSAGE, SIEGFRIED ?



HROLF (SURNOMME LE MARCHEUR OU LE GÉANT) ÉVALUE EN ESPRIT LES RICHESSES DE PARIS.

S'IL REFUSE, NOUS FOURRONS TOUJOURS ENLEVER CETTE PLACE D'ASSAUT.



DE LA FUREUR DES NORMANDS, PROTÈGE-NOUS SEIGNEUR !



LE COMTE EUDES, L'ÉVÊQUE GOZLIN ET EBBLE, ABBÉ DE SAINT GERMAIN, NE SONT PAS DE CEUX QUI CAPITULENT.

LES PARISIENS VOUS FONT CONFIANCE, EUDES. ILS SE BATTRONT DERRIÈRE VOUS...



NOUS ALLONS APPELER TOUS LES HOMMES AU REMPART POUR MIEUX CHARPENTER LES POINTS FAIBLES... LA DÉFENSE DE PARIS EST L'AFFAIRE DE TOUS



LA RÉPONSE DE GOZLIN EST AUSSI NETTE.

PARIS NOUS A ÉTÉ CONFIE PAR L'EMPEREUR CHARLES. SI COMME NOUS, TU ÉTAIS CHARGÉ DE DÉFENDRE CES MURS ET SI CETTE MÊME QUESTION T'ÉTAIT POSÉE, QUEL TRAITEMENT MÉRITERAIS-TU ?

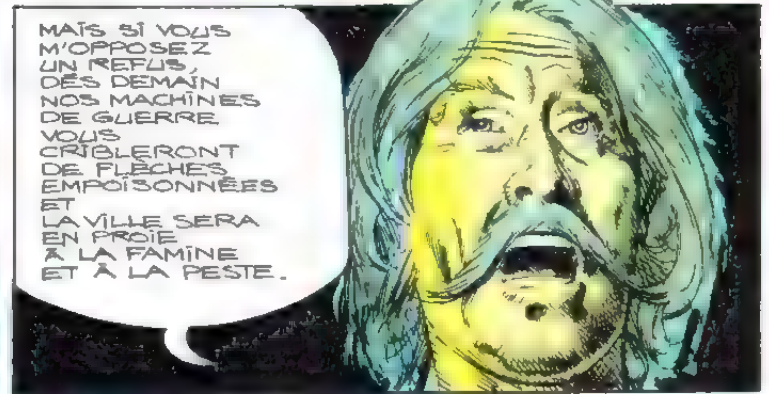
SIEGFRIED SE PRÉSENTE AU PALAIS DE LA CÎTE À LA TÊTE D'UNE AMBASSADE. IL DEMANDE LE DROIT DE PASSAGE ET JURE PAR ODIN QU'IL NE TENTERA RIEN CONTRE PARIS. IL PARLE HAUT ET FERME.



QUE MA TÊTE FUT TRANCHÉE ET JETÉE AUX CHIENS.

AHAHA!

BIEN PARLE SIEGFRIED !



MAIS SI VOUS M'OPPOSEZ UN REFUS, DÈS DEMAIN NOS MACHINES DE GUERRE VOUS CRIBLERONT DE FLÈCHES EMPOISONNÉES ET LA VILLE SERA EN PROIE À LA FAMINE ET À LA PESTE.



DÈS LE LENDEMAIN, LE JARL JETA SES NORTHMEN CONTRE LES DÉFENSES DU NORD ET LE GRAND PONT.

PAR LES BOUCS DE THOR !

LES PARISIENS NE BAISSENT PAS LES DRAS...



...ET DANS LA NUIT, ILS RÉPARÈNT ET CONSOLIDENT LA TOUR QUI A BEAUCOUP SOUFFERT.

SI LE SIÈGE DURE, LES LOUPS SERONT GRAS.

A

L'AUBE, SIEGFRIED
ATTAQUE À
NOUVEAU.
AUX FLECHES,
SE MÈLENT
LES PIERRES DES
FRONDES ET DES
BALISTES.
EUDÈS, GOZLIN, EBBLE
PAIENT D'EXEMPLE.
L'HUILE BOUILLANTE ET
LA POIX FONDUE
ACCABLENT LES ASSAIL-
LANTS QUI TENTENT DE
SAPER LA TOUR.

(ABBOU: CHRONIQUE DU SIÈGE)



ALLEZ DANS LA
SEINE RAFFRAÎCHIR
VOS BRÛLURES.
L'EAU FERA VOS
CHEVEUX PLUS LISSÉS

QU'ILS
CRÈVENT TOUS,
CES
PATÈNS!



EBBLE, ABBÉ DE
SAINT GERMAIN DÉCO-
CHE FLECHE SUR
FLECHE. TOUS LES
TRAITS PORTENT.

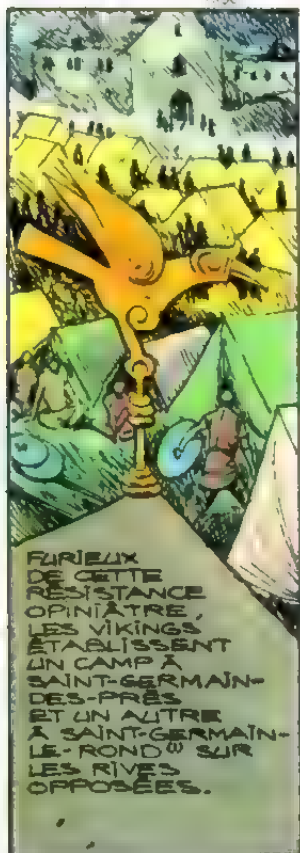
QU'ILS
RÔTISSENT
DANS
LA
CUISINE
DU
DIABLE!

LES FEMMES DE PARIS
RENOIENT AU COMBAT
CEUX QUI FAIBLISSENT.

NE T'AI-JE POINT
DONNÉ DU PAIN,
DU VIN ET DE LA
VIANDE DE SANGLIER?!
ET TU REVIENTS SÎTÔT
AU GITE...



LES
DÉMONS!



FURIEUX DE CETTE
RÉSISTANCE
OPINIÂTRE,
LES VIKINGS
ÉTABLISSENT
UN CAMP À
SAINT-GERMAIN-
DES-PRÈS
ET UN AUTRE
À SAINT-GERMAIN-
LE-ROND SUR
LES RIVES
OPPOSÉES.



ILS FILLENT LES
CAMPAGNES,
MASSACRENT,
BRÛLENT,
DÉTRUISENT TOUT
CE QUI PEUT
ÊTRE DÉTRUIT.

NOUS LEUR
AVONS CHANTÉ LA MESSE
AVEC DES LANCES.

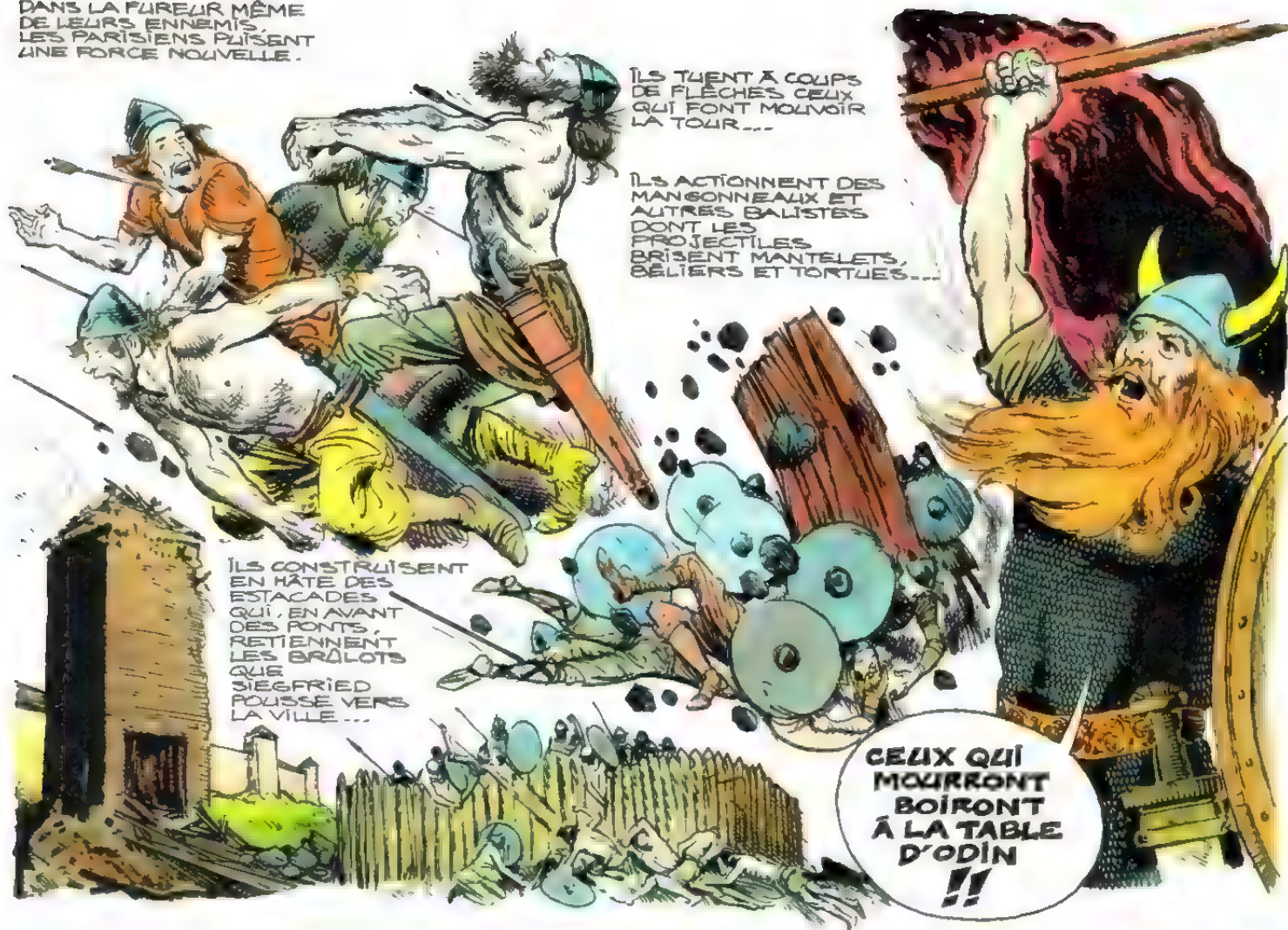


SIEGFRIED REPREND L'ASSAUT.
SES TROUPES AVANCENT À L'ABRI
D'UNE TOUR ROULANTE GARNIE
DE PEaux FRÂCHES.

PAR LES
TRÔLLS,
AVANT CE SOIR,
PARIS SERA
À NOUS!

(1) OU L'AUXERROIS.

DANS LA FUREUR MÊME
DE LEURS ENNEMIS,
LES PARISIENS PUISSENT
UNE FORCE NOUVELLE.



ILS TIENNENT À COUPS
DE FLECHES CEUX
QUI FONT MOUVROIR
LA TOUR...

ILS ACTIONNENT DES
MANSONNEAUX ET
AUTRES BALISTES
DONT LES
PROJECTILES
BRISENT MANTELETS,
BÉLIERS ET TORTUES...

ILS CONSTRUISSENT
EN HÂTE DES
ESTACADES
QUI, EN AVANT
DES PONTS,
RETIENNENT
LES BRÂLOTS
QUE
SIEGFRIED
POUSSE VERS
LA VILLE...

CEUX QUI
MOURRONT
BOIRONT
À LA TABLE
D'ODIN
!!



LES DÉFENSEURS PROMÈNENT
DANS LA CITÉ LES RELIQUES
DE SAINT GERMAIN ET DE
SAINTE GENEVIÈVE, PROTEC-
TEURS DE PARIS.

GENEVIÈVE,
PROTÈGE NOS
ENFANTS !

DEUX MOIS
TERRIBLES
PASSENT...
LE 6 FÉVRIER
886, UNE CRUE
DE LA SEINE
EMPORTE UNE PARTIE
DU PETIT-PONT,
ISOLANT DE LA CITÉ
LA TOUR DE LA RIVE
GAUCHE ET LES DOUZE
HOMMES QUI
LA DÉFENDENT.



CES DOUZE-LÀ FONT D'AVANCE
LE SACRIFICE DE LEUR VIE.
ILS TIENNENT TOUTE UNE
JOURNÉE.
LES VIKINGS SONT PARTOUT ET
LA TOUR FLAMBE.

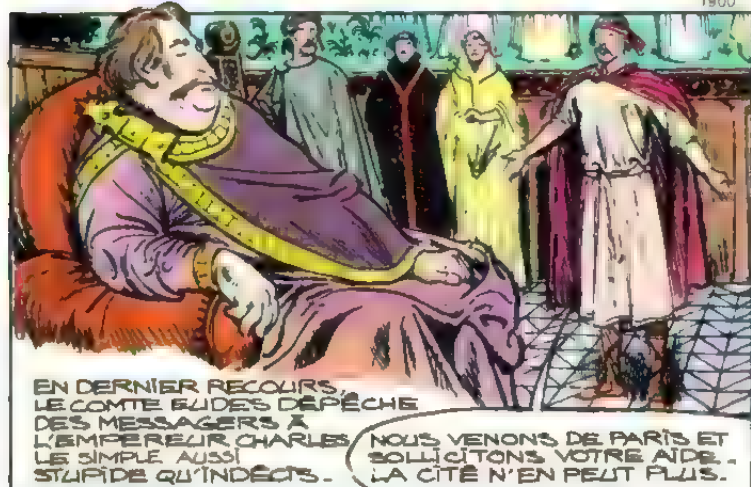
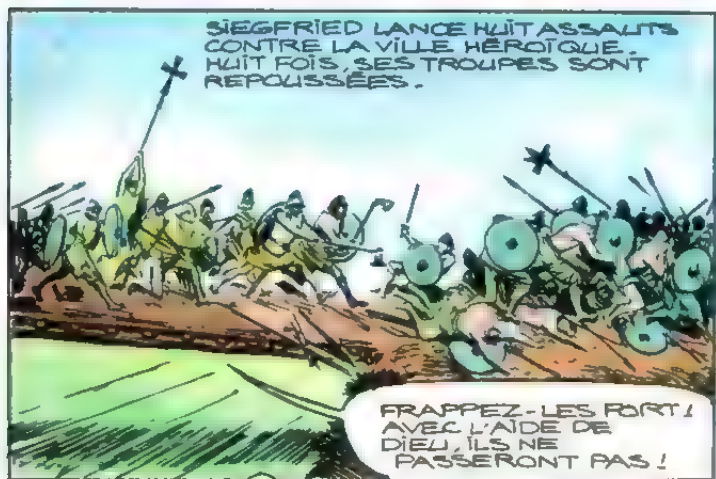
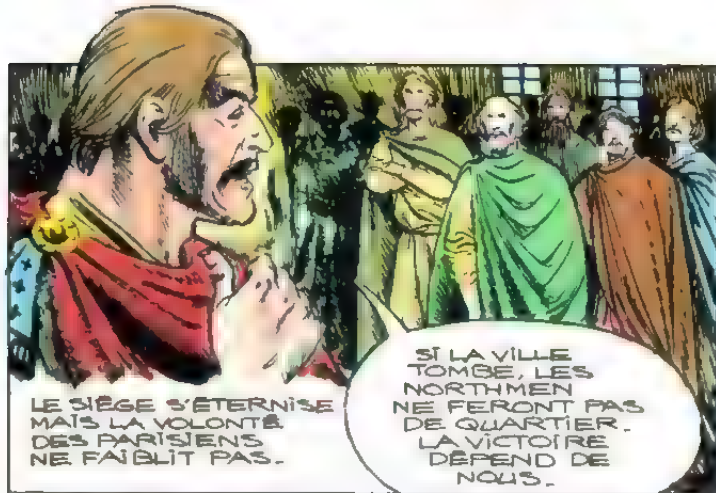


ILS SE
REPLIENT SUR
CE QUI RESTE
DU PONT,
FAISANT TOUJOURS
FRONT.

RENDEZ-VOUS
ET VOS VIES
SERONT
SAUVES !

IL S'EN SUIVENT D'AUTRES...
ILS PÉRIRENT TOUS.

L'HISTOIRE A RETENU
LEURS NOMS.
GLOIRE À ERMANFROID,
HERLAND, ERVIC,
SEJIL, GUT, AIMARD,
HERVE, ODOACRE,
ARNAUD, HARORE,
JOBERT ET JOSSOIN.



2) En 885 l'Empereur d'Occident était-il :

A. Charles le Simple ? - B. Charles le Gros ? - C. Charles le Chauve ?



LES VIKINGS, ENTRE DEUX ASSAULTS, TUAIENT LE TEMPS... UN CHEF OU L'AUTRE SACRIFIAIT UN TAUREAU À ODIN.

LE FUMET DU SANG EST AGREABLE AUX DIEUX DU VALHÖLL...



MORDS!
MORDS-LE
JUSQU'À
LA GORGE,
MON NOIR!



SIEGFRIED ET HROLF LE MARCHEUR JOUAIENT AUX ÉCHECS ET PARIAIENT SUR LE BUTIN FUTUR.

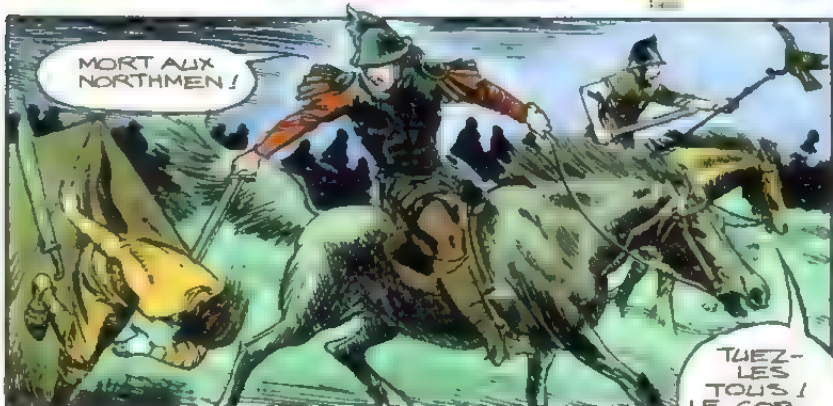
JE TE JOUE DIX
ESCLAVES, JARL!
DIX HOMMES
DE PARIS...

HAHA
AAA!



TOUJOURS PLUS LOIN, DES DÉTACHEMENTS PILLAIENT LES VILLAGES.

PAR LA LANCE
DU BORGNE,
DIS-NOUS OÙ
SONT CACHÉS
LES FORCES
ET LES BOEUFIS...
TU VOIS CE LIT
DE BRAISES...

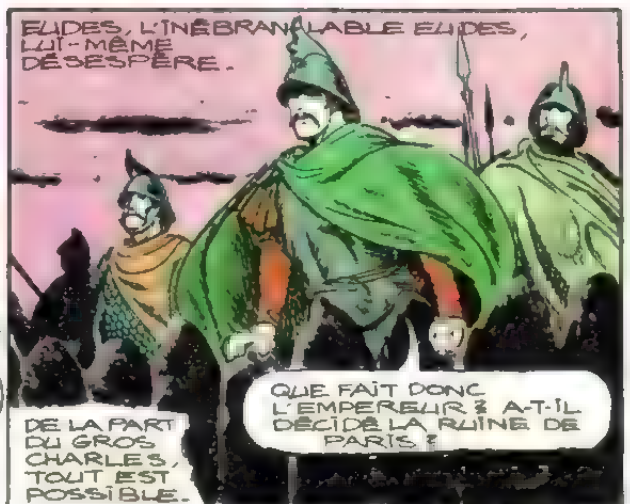


MORT AUX
NORTHMEN!

TUEZ-
LES
TOUS!
LE COR-
BEAU EST
À MOI!

JUIN 886. DEPUIS SEPT MOIS, PARIS SUBISSAIT LES RIGUEURS DU SIÈGE. DANS LA VILLE, LA MORTALITÉ EST EFFRAYANTE. LES VIKINGS NÉGLIGENT D'ENTERRER LEURS MORTS... LA PESTE RÔDE PARTOUT.

EBBLE ET EUDES MULTIPLIAIENT LES ATTAQUES DE NUIT. À LA FOIS POUR MAINTENIR LE MORAL DES ASSIÉGÉS ET POUR SE PROCURER DES VIVRES, DE PLUS EN PLUS RARES.

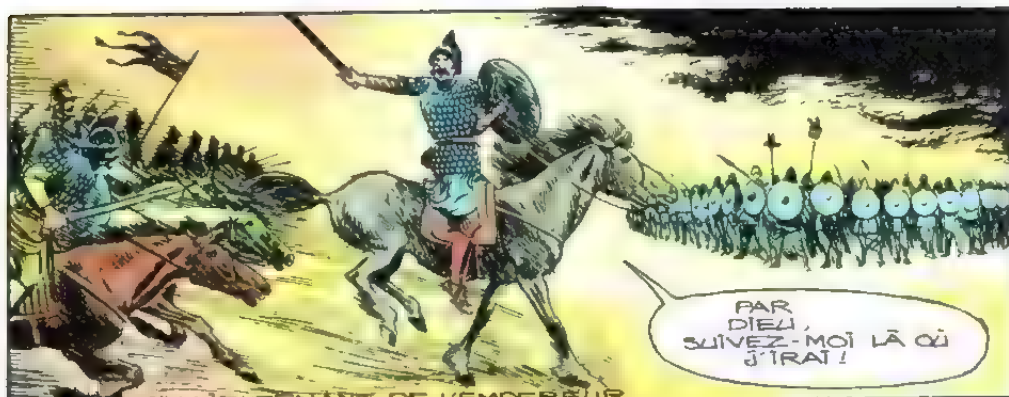


EUDES, L'INÉBRANABLE EUDES, LUI-MÊME DÉSESPÈRE.

DE LA PART
DU GROS
CHARLES,
TOUT EST
POSSIBLE.

QUE FAIT DONC
L'EMPEREUR? A-T-IL
DÉCIDÉ LA RUINE DE
PARIS?

© LE DIEU ODIN.



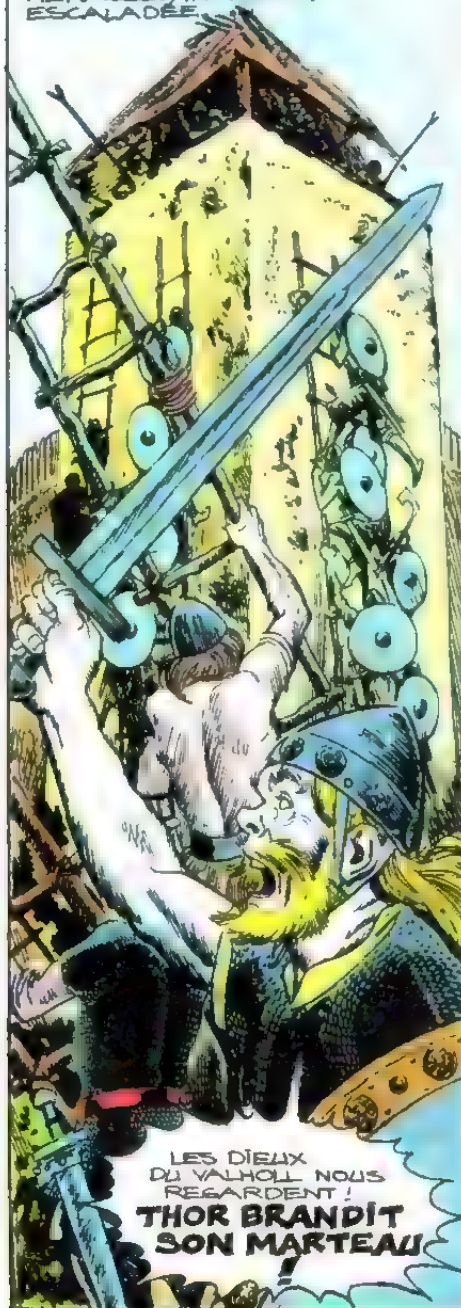
UN LIEUTENANT DE L'EMPEREUR, LE COMTE HEINRIC, SE PRÉSENTE AVEC UN DÉTACHEMENT DE SECOURS. HARDIMENT, IL ATTAQUE LES VIKINGS DE SIEGFRIED.

PAR DIEU, SUIVEZ-MOI LÀ OÙ J'IRAI !

H

ENRIC TOMBE AU COURS DE LA BATAILLE. L'ARMÉE, ACCABÉE PAR LE NOMBRE, DÉCONCERTÉE PAR LA MORT DE SON CHEF, SE REPLIE, POURSUIVIE PAR LES HOMMES DE HROLF-LE-MARCHEUR.

SIEGFRIED LANCE À NOUVEAU SES LOUPS CONTRE PARIS. LA TOUR DU NORD EST MENACÉE, INVESTIE, ESCALADÉE.



LES DIEUX DU VALHOLL NOUS REGARDENT !
THOR BRANDIT SON MARTEAU

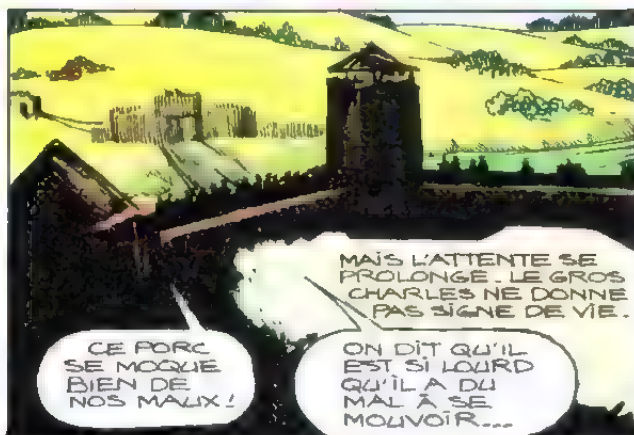
LA CHRONIQUE ENCORE A RETENU LE NOM D'UN PARISIEN, GERBAUD, QUI MENANT UNE POIGNÉE D'HOMMES, RENVERSA LES ÉCHELLES, BOUTA L'ENNEMI DE LA TOUR.



BRISEZ LES OS, CASSEZ LES TÊTES !



ELLES EFFECTUE UNE SORTIE, REFOULE LES NORTHMEN JUSQU'À LEUR CAMP ET S'EMPARA D'UNE CROIX...

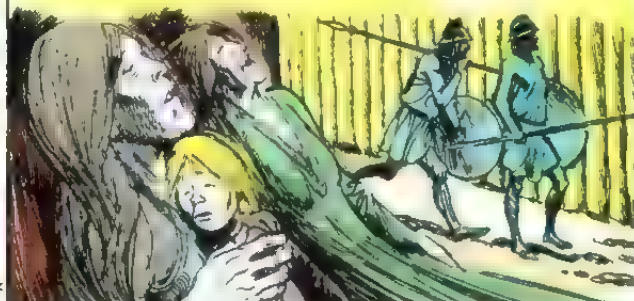


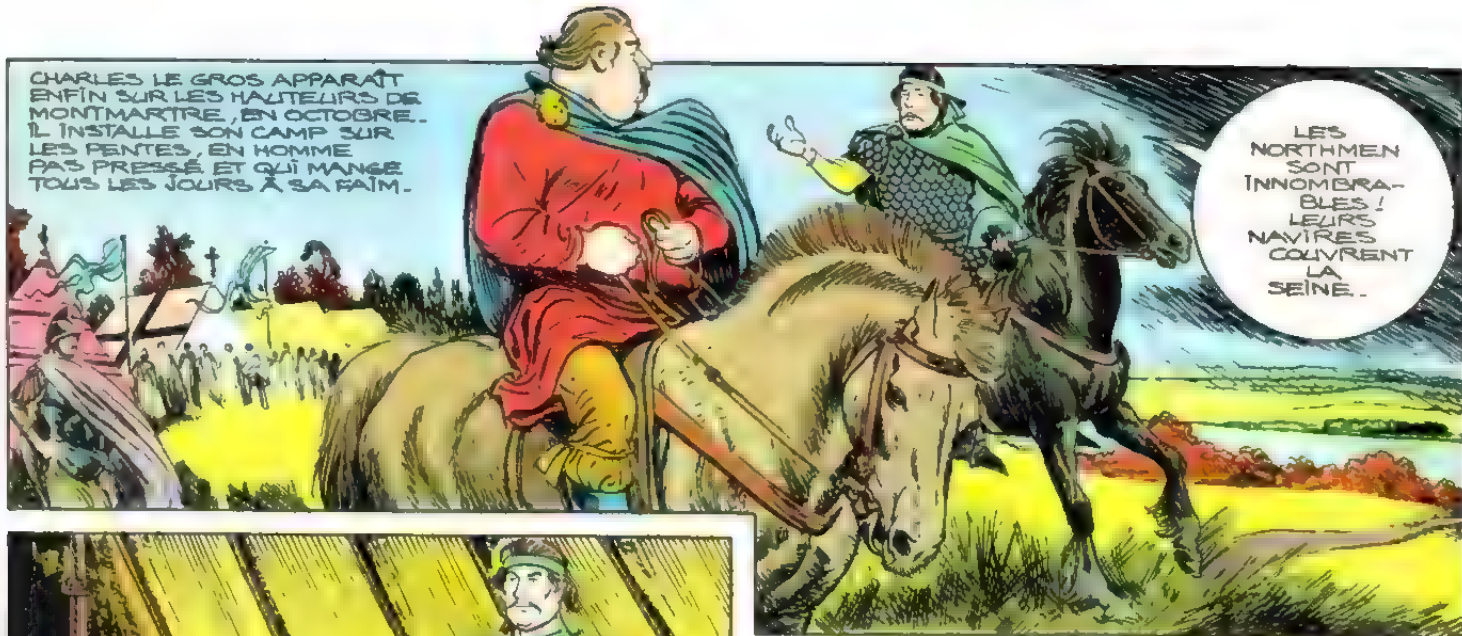
CE FORC SE MOQUE BIEN DE NOS MAUX !

MAIS L'ATTENTE SE PROLONGE. LE GROS CHARLES NE DONNE PAS SIGNE DE VIE.

ON DIT QU'IL EST SI LOURD QU'IL A DU MAL À SE MOUVOIR...

ABON, LE CHRONIQUEUR, PARLE PEU DE LA MISÈRE DU MENU PEUPLE DE PARIS, DE LA FAMINE, DES MALADIES, DE LA PESTE RÔDANT COMME UNE LOUVE... MAIS ON PEUT IMAGINER CETTE LONGUE AGONIE...





CHARLES LE GROS APPARAÎT ENFIN SUR LES HAUTEURS DE MONTMARTRE, EN OCTOBRE. IL INSTALLE SON CAMP SUR LES PENTES, EN HOMME PAS PRESSÉ ET QUI MANGE TOUS LES JOURS À SA FAIM.

LES NORTHMEN SONT INNOMBRABLES ! LEURS NAVIRES COUVRENT LA SEINE.



NOUS AVONS LE TEMPS. JE PENSE QUE NOUS POURRONS TRAITER AVEC CES PIRATES... ET NOUS FERONS DIRE DES MESSES POUR LEUR DÉPART.



NOUS AVONS DÉJÀ PERDU TROP DE BRAVES !

LA VICTOIRE ÉTAIT PORTÉE À PORTÉE DE MAIN. CRAIGNANT D'ÊTRE COINCÉES ENTRE L'ARMÉE DE SECOURS ET LES TROUPES D'ELDES, SIEGFRIED SE RETIRE SUR LA RIVE GAUCHE.



LES PARISIENS BRÛLENT DE PRENDRE LEUR REVANCHE.

LES CADAVRES D'ANCIENS VONT ENGRAISSER LA PLAINE.

JE VEUX ÊTRE DE LA FÊTE !



LA COLÈRE DES PARISIENS GRONDE. TANT D'HÉROÏSME N'AURAIT DONC SERVI À RIEN.

CE POURCEAU DE CHARLES NOUS SOMME DE LAISSER PASSER LES PIRATES !



NOUS REFUSONS !

HONTE ! DIX FOIS HONTE !

AUX ARMES !



LE COMTE EUDES PARTAGEAIT LA RANÇEUR DE SES ADMINISTRÉS.

PARIS NE SERA PAS ASSOCIÉ À LA HONTE. QUE TOUS DEMEURENT EN ÉTAT D'ALERTE. À NOTRE TOUR DE JOUER LA PARTIE.

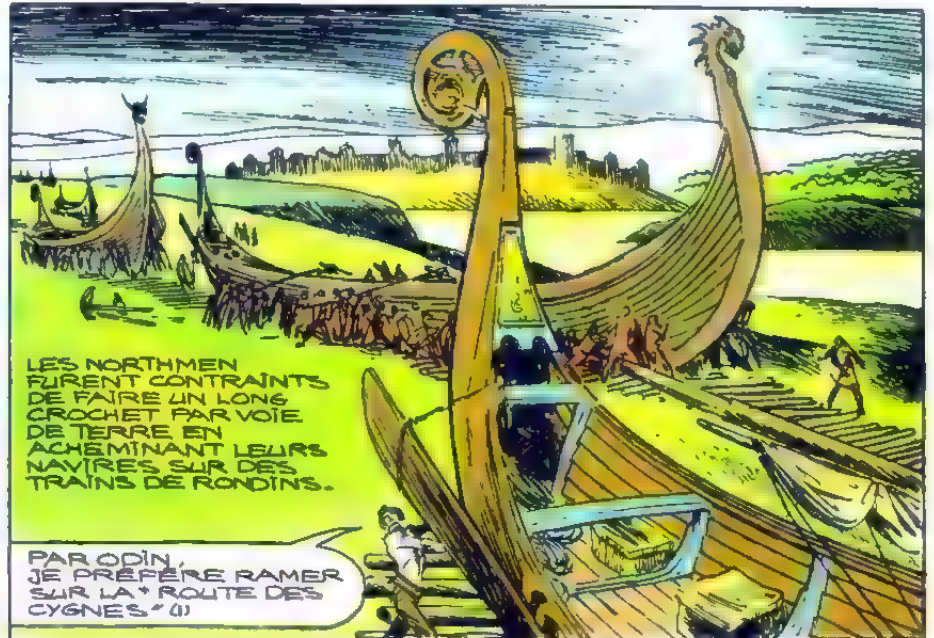
LE GRAND PONT, L'ÎLE DE LA CITÉ, LES DÉFENSES EXTERIEURES INTERDIRENT AUX DRAKKARS LE PASSAGE VERS L'AMONT. SIEGFRIED, HROLF LE MARCHEUR ET LES AUTRES CHEFS COMPRIRENT QUE CETTE VILLE INDOMPTABLE NE SE LAISSERAIT JAMAIS FAIRE



LES NAVIRES À QUEULES DE DRAGONS N'INSPIRENT PLUS LA TERREUR.

VENEZ DONC VOUS FAIRE GRILLER LA COUENNE !

QUI S'Y FROTTE S'Y PIQUE, DANOIS !



LES NORTHMEN FURENT CONTRAINTS DE FAIRE UN LONG CROCHET PAR VOIE DE TERRE EN ACHÉMINANT LEURS NAVIRES SUR DES TRAINS DE RONDINS.

PAR ODIN, JE PRÉFÈRE RAMER SUR LA "ROUTE DES CYGNES" (1)

1900



LOIN EN AMONT, SIEGFRIED MIT SES DRAKKARS À L'EAU.

NOUS ALLONS NOUS PAYER SUR LA BOURGOGNE DE NOS DERNIERS ÉCHECS.

(1) LA MER.



AUTOUR DE PARIS, TOUT ÉTAIT RUINES ET DEUIL. ABBAYES DÉVASTÉES. AQUEDUCS COUPÉS. BOURGADES INCENDIÉES.

IL NOUS FAUT LE TEMPS ET LA PAIX POUR ÉDIFIER, EBBLE !



NOUS REBÂTIRONS, EUDES ! LES PARISIENS ONT BEAUCOUP FAIT DANS LA GUERRE. ILS FERONT PLUS ENCORE DANS LA PAIX.

HONNI DE TOUS, MÉPRISÉ, CHARLES LE GROS SE REPLIAIT VERS L'ALSACE, HARCELÉ PAR CES NORTHMEN QU'IL N'AVAIT PAS EU LE COURAGE DE COMBATTRE.

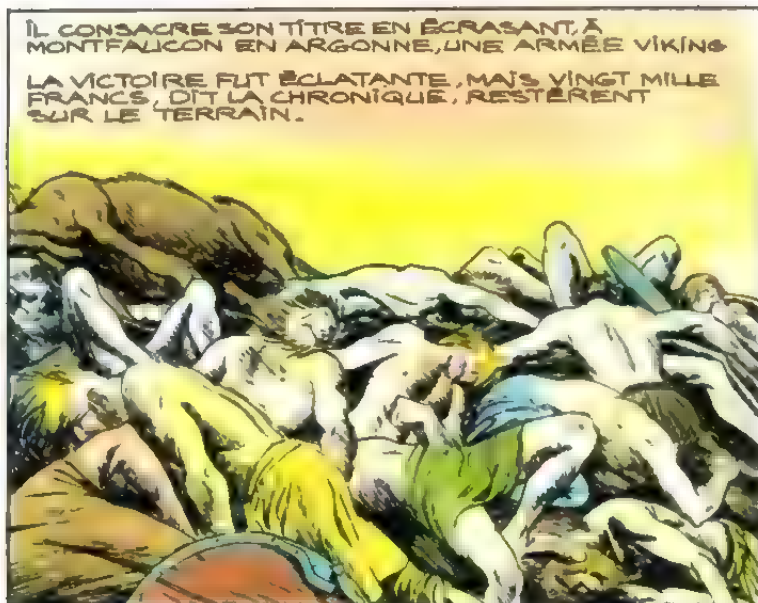
4) Les drakkars étaient-ils :

A. Des armes offensives ? - B. Des navires à fond plat ? - C. Des chefs vikings ?



EN 890, LE 12 JANVIER, Eudes, le vaillant comte de Paris est sacré roi de France à Compiègne.

GARDE TON ROYAUME COMME TU AS GARDE PARIS, Eudes!



IL CONSACRE SON TITRE EN ÉCRASANT, À MONTFAUCON EN ARGONNE, UNE ARMÉE VIKING. LA VICTOIRE FUT ÉCLATANTE, MAIS VINGT MILLE FRANCS, DIT LA CHRONIQUE, RESTERENT SUR LE TERRAIN.



NOUS AVONS PAYÉ CHER CETTE BATAILLE, MAIS LE ROYAUME EST À JAMAIS DÉBARRASSÉ DES PIRATES VENUS DU NORD.

140

SIEGFRIED, SANS DOUTE, REGAGNA SES TERRITOIRES DE NORVÈGE OU DU DANEMARK... QU'PEUT-ÊTRE PARTIT-IL SUR D'AUTRES MERS ET D'AUTRES FLEUVES *FAIRE DES CARAVANES* COMME D'SAIT LE LANGAGE IMAGÉ DES VIKINGS, FILS DES ANSES.



Eudes mourut en 898 et fut inhumé à Saint-Denis. Le peuple le pleura.

NOUS AVONS PERDU UN PÈRE!



IL SEMBLAIT DONC QU'AVEC LUI S'ÉTEIGNAIT LE DERNIER GRAND CHEF DU SIÈGE DE PARIS DE 885...

NON! IL EN RESTAIT UN AUTRE, DU CAMP OPPOSÉ. HROLF LE MARCHEUR-AUX-LONGUES-JAMBES, HROLF LE GEANT. EN 911, IL CONTRÔLE TOUTE LA BASSE SEINE DE L'ÉPTE À LA MER...



LE ROI DE FRANCE, CHARLES LE SIMPLE FAIT DE HROLF UN COMTE DE ROUEN, DUC DE NORMANDIE, ET LUI ABANDONNE TOUT LE PAYS CONQUIS.

ET OUTRE CES TERRES, JE TE DONNE COMME ÉPOUSE MA FILLE GISELE...

MERCULE

PAR YANNICK - 81

D'APRÈS LE PERSONNAGE DE C. AT-1124

ATTENTION ! BROUILLARD
OU PAS, GARE AUX PELOUSES,
ON CIRCULE DANS LES
ALLÉES, COMPRIS !



IL DEVIENT
VEXANT !

ÇA MÉRITE
UNE LEÇON !

UN PEU PLUS TARD...

HEP, MR.
L'AGENT !



DÉMARRE JULES, ON
A AFFAIRE A UN FOU !

NOM DE NOM !
C'EST POURTANT VI-
SIBLE UN SQUARE !

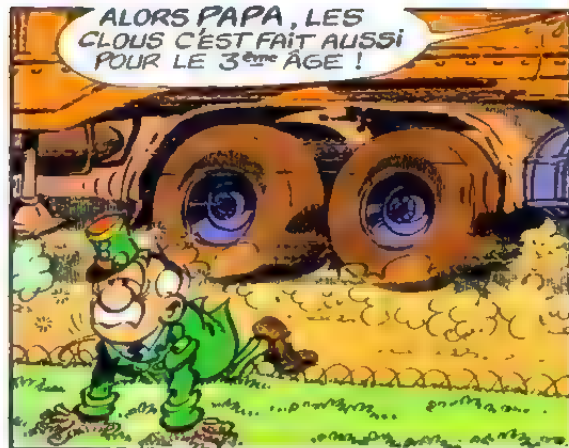
VROP



ÇA VA PAS LA TÊTE ? VOUS
ÊTES DANS UN SQUARE ICI !
INTERDIT AUX VOITURES !



ALORS PAPA, LES
CLOUS C'EST FAIT AUSSI
POUR LE 3^{ème} ÂGE !



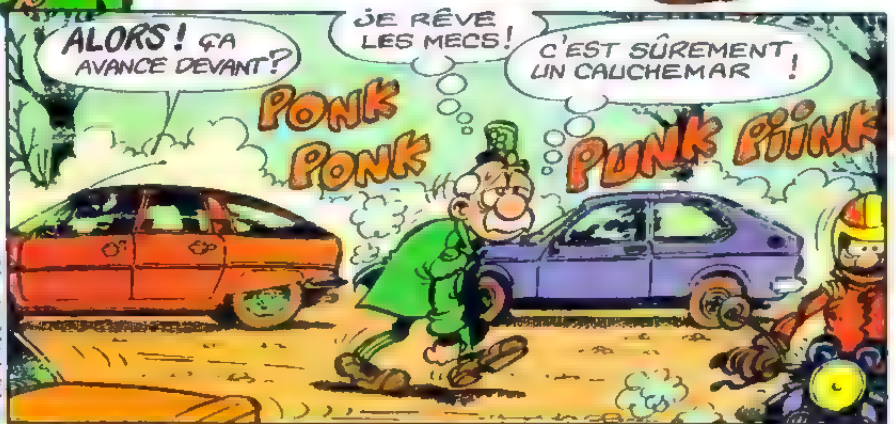
ALORS ! ÇA
AVANCE DEVANT ?

JE RÉVE
LES MECS !

C'EST SÛREMENT
UN CAUCHEMAR !

**PONK
PONK**

PUNK PUNK



HOU ! HOU ! ON EST
LA... ON CIRCULE
DANS LES ALLÉES !

L'AÏSSE
TOMBER, IL
RÉVASSE COMME
D'HABITUDE !

TIENS ?
JE SORS DU
SQUARE ?



**BAZAR DE
GRUMLOT !**

**IL Y A DU HERCULE
LA DESSOUS !**



**TU AS VU
LES NOUVELLES SURPRISES
DANS TON PETIT-DEJEUNER ?**

l'acrobate
le labyrinthe
les animaux sauteurs
l'avion décoré
la loupe
le hélicoptère
le fidget

**ET PLEIN PLEIN
D'AUTRES SURPRISES !
EN TOUT, PLUS
DE 80 CADEAUX !!!**

pronto léger de **VAN HOUTEN**
le petit-déjeuner + la **SURPRISE**



en les construisant toi-même, découvre LES ANIMAUX FANTASTIQUES DE LA PRÉHISTOIRE

NOUVEAU

Ce jeu de construction passionnant, en vrai bois laminé, te permettra de monter facilement, sans colle, par simple emboîtement, à partir de planches prédécoupées, les fossiles des animaux extraordinaires de la préhistoire.

A partir de 5 ans.

VA VITE DEMANDER
CES MODÈLES. ET BIEN D'AUTRES.
À TON MARCHAND DE JOUETS
HABITUEL.

PLESIOSAURUS (dim. montés) :
petit modèle 485 x 190 x 26 mm
grand modèle 960 x 345 x 50 mm

PTERANODON

STYRACOSAURUS

STEGOSAURUS

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF : HEFA 2, 29, rue Voltaire - 92250 LA GARENNE-COLOMBES - Tél. : 782.57.70

**INCROYABLE MAIS VRAI,
LE CAMION FOU ROULE À CONTRE-SENS
SUR LA PISTE DU NOUVEAU CIRCUIT
TCR "CHASSÉ CROISÉ".
ATTENTION AU CHOC FRONTAL !**

Un circuit sans rail ni rainure de guidage, des bolides qui déboîtent, qui doublent et se rabattent comme dans la réalité, c'était déjà incroyable. Avec TCR, c'est devenu vrai ! La fantastique voiture-bouchon qui roule toute seule, et qu'on doit sans cesse doubler, c'était aussi incroyable. Avec TCR, c'est devenu vrai !

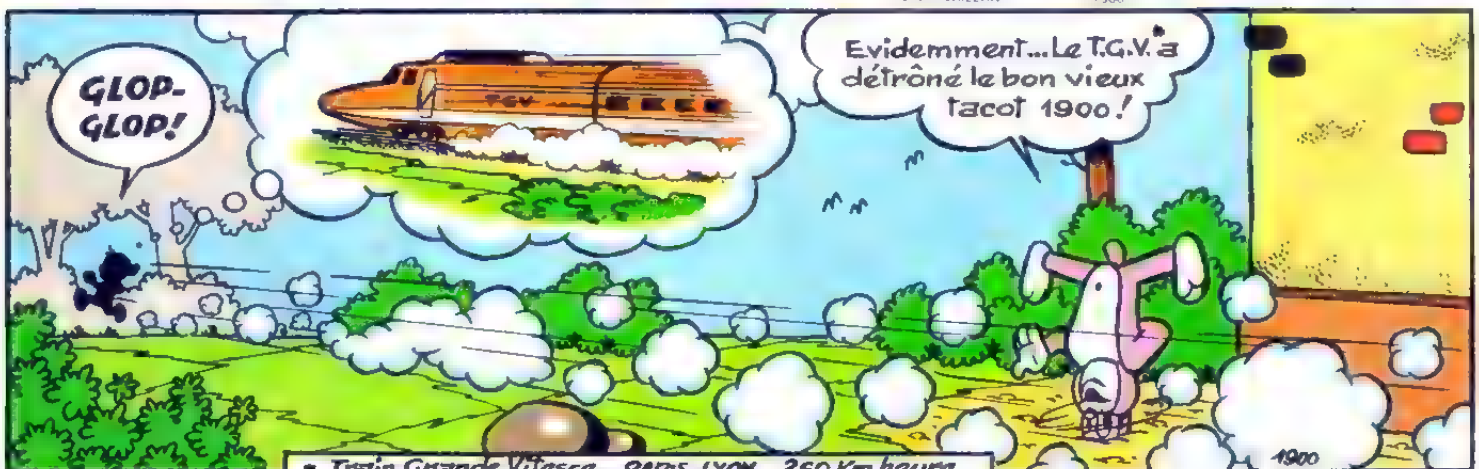
Mais, une fois de plus, TCR va vous étonner. Son nouveau circuit "Chassé Croisé" transforme radicalement l'intérêt de la course. Car, "Chassé Croisé", c'est encore plus de suspense, plus de passion, plus de spectacle. Imaginez un camion-fou qui roule à contre-sens sur la piste, faisant courir aux bolides en course des risques inouïs. C'est incroyable. Mais avec TCR, c'est vrai ! Comme la voiture-bouchon, le camion-fou roule tout seul. Il constitue un obstacle qui vient en face de vous et qu'il faut éviter à chaque tour. Ainsi, dépassant les limites de la course traditionnelle, "Chassé Croisé" exige des pilotes aux nerfs d'acier. Aux commandes de leurs jeeps américaines, ils doivent faire preuve d'une virtuosité à toute épreuve pour éviter le terrible choc frontal qui les guette à chaque tour.

"Chassé Croisé", c'est un circuit palpitant, réservé aux casse-cou qui n'ont pas peur des cascades.



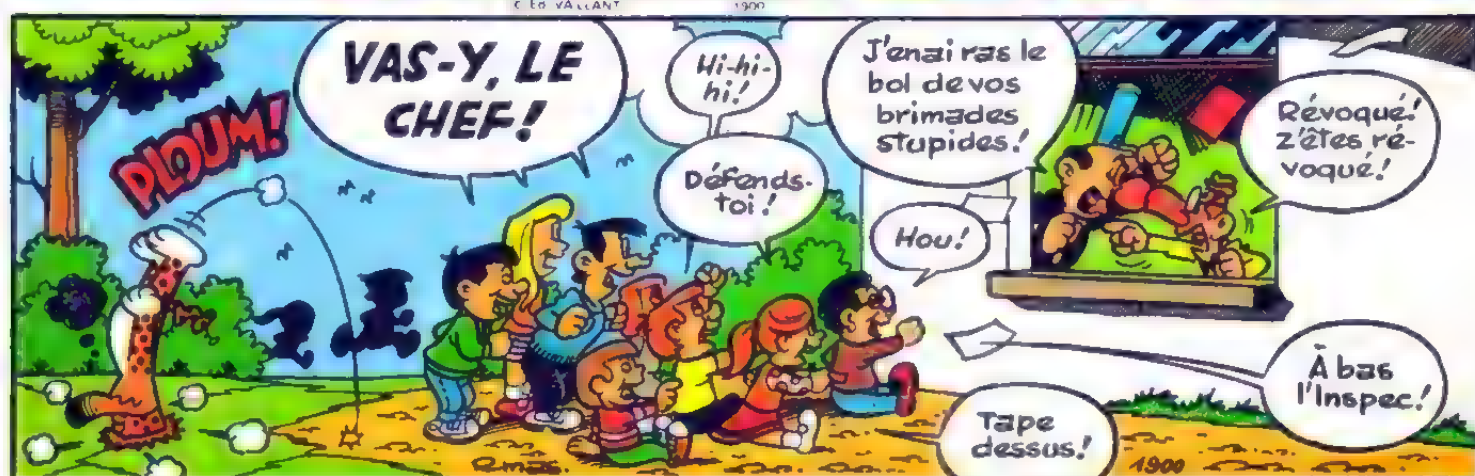
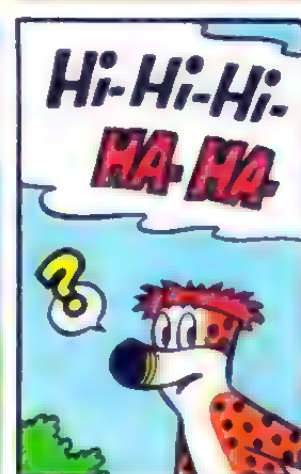
TCR

TOUJOURS UN TOUR D'AVANCE.



LÉO

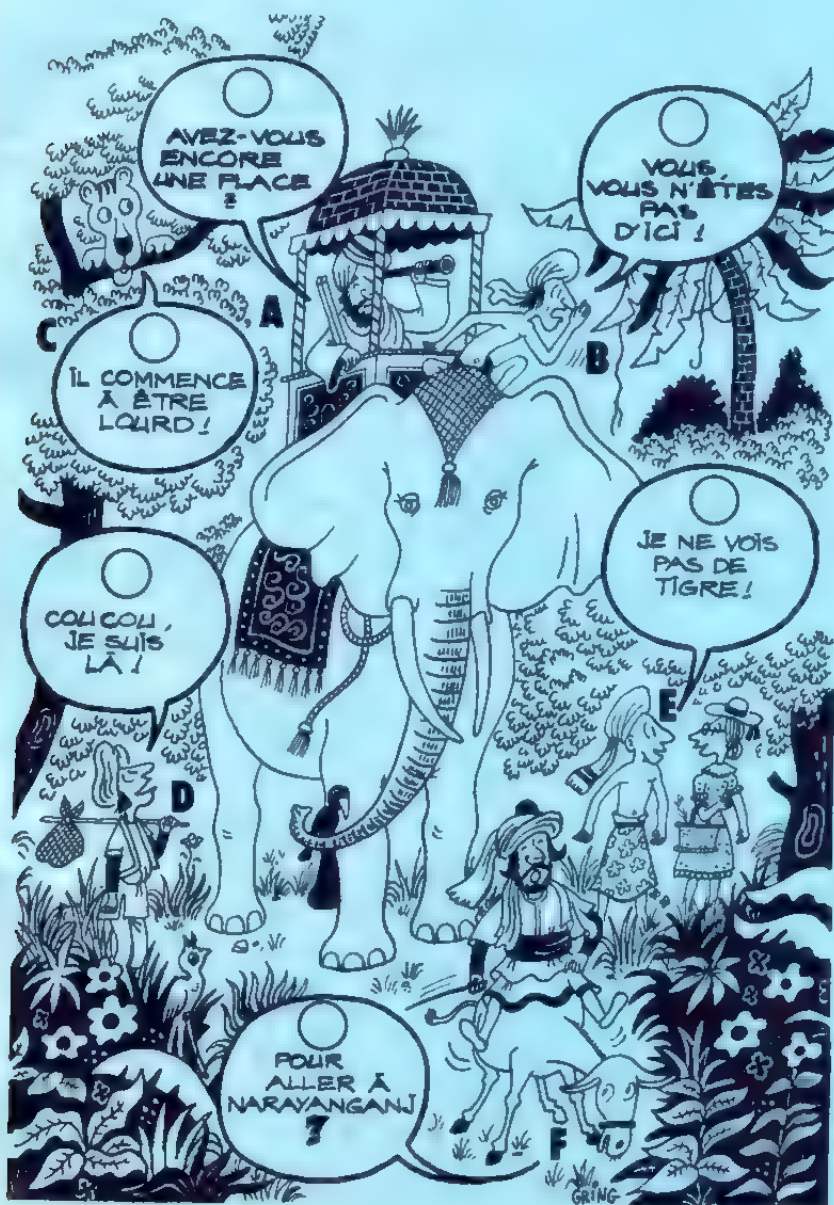
bête à PART



JEUX

1 INDES A BULLES

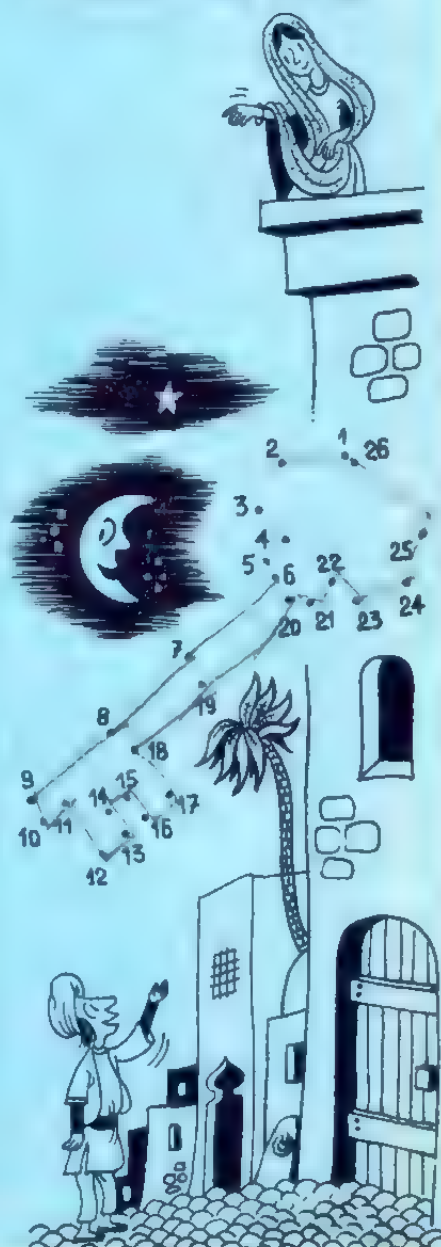
Inscris dans le petit cercle contenu dans chaque bulle, la lettre du personnage qui la prononce...



2 JEU À POINTS

2

En réunissant les points numérotés, tu sauras ce que la demoiselle hindoue lance au bonhomme du bas de la tour.



JE BLAGUE

Solutions page 62

6 DANS LA JUNGLE

Ce que le photographe enturbanné dit au jeune explorateur, est traduit en signes – chaque signe représentant toujours la même lettre. Sachant que parmi les mots il y a : « ENCORE » et « PEU », inscris toute la phrase dans les cases libres.



8 LE BIFTOU HINDOU

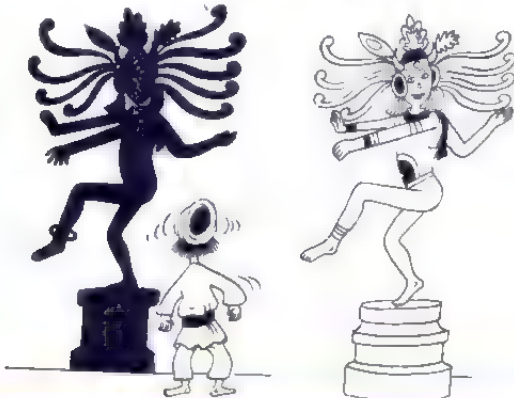
Si tu veux savoir dans la banlieue de quelle ville des Indes se trouve ce petit paysage, prends un crayon et noircis dans la grille tous les noms de villes des Indes que voici.
Les noms se lisent dans tous les sens et une même lettre peut se trouver dans plusieurs mots.
Le nom que tu cherches, apparaîtra à la fin, dans les cases restées blanches.

BOMBAY
CALCUTTA
THAR
GAYA
JODHPUR
KOTA
MAHE
AKOLA
PATNA
MYSORE
BANDAR
AGRA

A	L	O	K	A	Y	A	G
T	M	R	K	A	T	N	M
T	Y	A	O	G	H	T	A
U	S	D	T	R	A	A	H
C	O	N	A	A	R	P	E
L	R	A	D	E	L	H	I
A	E	B	O	M	B	A	Y
C	J	O	D	H	P	U	R

10 JEU D'OMBRES

Il y a certaines différences entre cette déesse hindoue et son ombre sur le mur. Lesquelles ?



7 LE BON MOTIF AU BAZAR

Il y a dans cette scène, une forme plusieurs fois répétée. Laquelle ?



9 QUI SUIS-JE ?

Je porte une fleur, un collier, un bracelet, des chaussons et une natte. Où suis-je ?



11 LE DETAIL ET LE TOUT

Quel dessin des trois petits carrés à gauche, se trouve dans le grand dessin : 1, 2 ou 3 ?



12 LA CHAÎNE AUX INDES

Forme une chaîne continue de 1 à 6, en assemblant les unes à la suite des autres les images qui comportent un petit détail commun.



MOTS CROISÉS

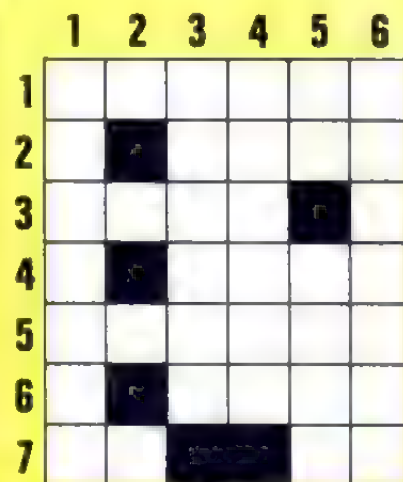
13

HORIZONTALEMENT :

1. Ils se conjuguent -
2. Pour combattre - 3. Dieu des Indes -
4. En choix - 5. Fleuve d'U.R.S.S. qui se jette dans la mer Baltique -
6. Célèbre auteur féminin de romans français - 7. Note ; Règle.

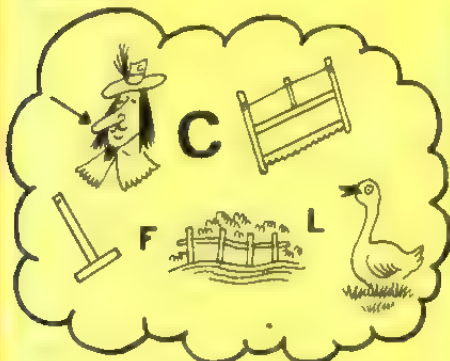
VERTICALEMENT :

1. Dieu des Indes - 3. Enchantées -
4. Dieu des Indes - 5. En mer ;
- Nombre - 6. Soixantième de minute.



14 RÉBUS

Le dessin du bas illustre le rébus du haut, et t'aide à en découvrir le sens...



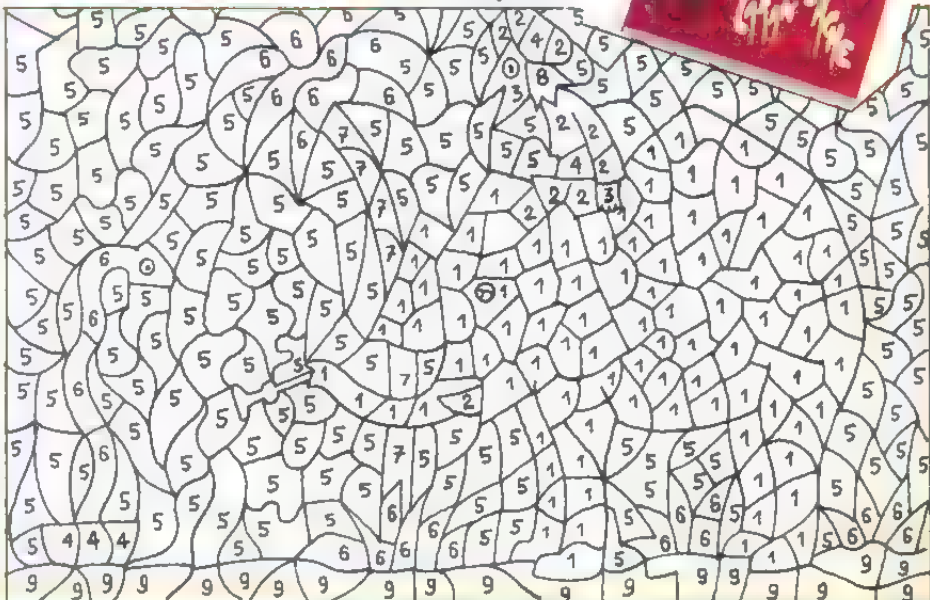
CARAN D'ACHE COLOR

15



Pour rendre ton dessin encore plus joli, prends la boîte rouge de crayons de couleurs ou de feutre Caran d'Ache et colorie les cases en suivant ces indications :

- 1 : Bleu foncé - 2 : Blanc
- 3 : Rose - 4 : Rouge -
- 5 : Bleu ciel - 6 : Vert foncé - 7 : Marron -
- 8 : Noir - 9 : Jaune.



LE BON SENS

Pour connaître la mésaventure survenue à ce chasseur, remets dans le bon ordre les quatre épisodes du petit film...

1



2



3

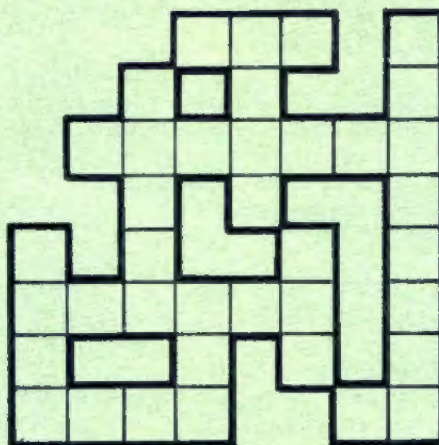


4



Solutions page 62

ICI ON GAGNE



Ce jeu-cadeau comporte deux étapes :

1^{re} épreuve

Inscris dans les rangées horizontales et dans les colonnes verticales de cette grille, des mots figurant dans le Petit Larousse (édition 1981) et comportant le plus grand nombre de fois possible les lettres I, N, D et E (noms propres et temps de verbes exclus). Les mots doivent être tous différents, et ils doivent se lire exclusivement de haut en bas pour les colonnes, et de gauche à droite pour les rangées.

Dans ton bulletin-réponse, inscrie le nombre total de I, de N, de D et de E, que tu as réussi à loger dans la grille.

2^e épreuve

Classe dans l'échelle de préférence de ton bulletin-réponse, ces cadeaux qui pourraient t'être offerts par un brahmane hindou... ou par le dieu Vichnou !

A - Un diamant gros comme un bouchon de carafe. B - un grand domaine dans la jungle. C - Un éléphant blanc. D - Un collier de perles véritables. E - Un palais. F - Ton poids en or. G - Un costume de maharajah cousu de pierres précieuses. H - Une famille de tigres. I - Une statue sacrée en ivoire. J - Un talisman hindou protégeant de tous les maux. K - Le livre de la sagesse universelle. L - Un secret pour vivre un siècle.

Pour classer ces trésors, utilise les lettres qui précèdent les prestigieux cadeaux.

Le gagnant du Wildfire électronique sera le lecteur de PIF-GADGET qui, ayant le total de lettres : I, N, D, E, le plus élevé, aura envoyé la liste de préférence des cadeaux de Vichnou, la plus voisine de la liste-type qui se dégagera de l'ensemble des votes.

POUR GAGNER :

• Remplis ton bulletin-réponse, complètement et bien lisiblement.



**Gagne ce magnifique
Wildfire électronique
offert par Meccano**

- Colle ton bulletin-réponse sur une carte postale côté correspondance (pas d'envoi sous enveloppe).
- Adresse ta carte postale, suffisamment affranchie, à :

**PIF-GADGET
JEU-CADEAU DE VICHNOU
126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10
B.P. 90**

pour qu'elle arrive à PIF-GADGET avant le 15 décembre 1981.

Attention ! c'est la date d'arrivée et non pas celle de départ qui compte. Ce jeu-cadeau est réservé aux lecteurs de la France métropolitaine.

BULLETIN-RÉPONSE DU JEU-CADEAU DE VICHNOU

1 - Le total des lettres : I, N, D et E, employées dans la grille est :

2 - Je classe les cadeaux par ordre de préférence :

1 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	9 <input type="checkbox"/>
2 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>
3 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	11 <input type="checkbox"/>
4 <input type="checkbox"/>	8 <input type="checkbox"/>	12 <input type="checkbox"/>

NOM

Prénom

Age

Adresse

Ville

Code postal

A découper et à coller au dos d'une carte postale, côté correspondance.

SOLUTIONS

1. INDES À BULLES

1-D ; 2-E ; 3-F ; 4-A ; 5-C ; 6-B.

2. JEU À POINTS

Tu as trouvé la clef.

3. FLÉCHOREPLAY

1	M	A	L	E	P	O
2	M	A	H	A	T	M
3	H	I	E	U	R	E
4	R	A	N	G	E	S
5	O	R	D	R	E	I
6	A	O	U	T	I	
7	D	U	E	I	O	L
8	E	J	S	O	B	R
9	A	S	D	I	E	
10	O	N	P	E	S	E

5. ANOMALIES

Un porteur ne tient pas le brancard ; il y a un nid dans un turban ; une cheminée sur le baldaquin ; le sabre à la ceinture, est à l'envers ; des jambes d'homme dépassent sous le baldaquin ; un Hindou a trois jambes ;

un musicien joue avec une scie ; en tête du défilé, la bretelle ne tient pas le tambour ; et à droite, il y a un homme dans la plante.

6. DANS LA JUNGLE

« Recule encore un peu ! »

7. LE BON MOTIF AU BAZAR

L'objet souvent répété est un anneau noir.

8. BIFTOU HINDOU

La ville est DELHI.

9. QUI SUIS-JE ?

C'est la 4^e danseuse en commençant par la gauche.

10. JEU D'OMBRES

La main gauche est ouverte ; le bracelet au pied ; le socle ; une volute en plus à droite ; le pied droit a le talon levé ; et la distance entre les bras et les volutes.

11. LE DÉTAIL ET LE TOUT

Le « 2 » se retrouve dans le grand dessin.

12. LA CHAÎNE AUX INDES

1 et 5 : la touffe d'herbe et le plumet ; 6 et 2 : les anneaux ; 2 et 4 : le bouquet et le palmier ; 4 et 3 : l'oiseau ; et 3 et 6 : la robe.

13. MOTS CROISÉS DES TROIS DIEUX

	1	2	3	4	5	6
1	V	E	R	B	E	S
2	I		A	R	M	E
3	C	I	V	A		C
4	H		I	H	C	O
5	N	I	E	M	E	N
6	O		S	A	N	D
7	U	T			T	E

14. RÉBUS

« NÉCESSITÉ FAIT LOI ».
(Nez - C - Scie - Té - F' haie - L'oie).

16. LE BON SENS

2 - 4 - 1 - 3.

EMBUSCADE EN AMAZONIE



Le Baroudeur 4 x 4 s'enlise soudainement malgré ses quatre roues motrices. Est-ce un piège ? Prêt à tout, Bob, le chasseur d'images, part en reconnaissance.



LA SEMAINE PROCHAINE

LA MONTRE-MESSAGES

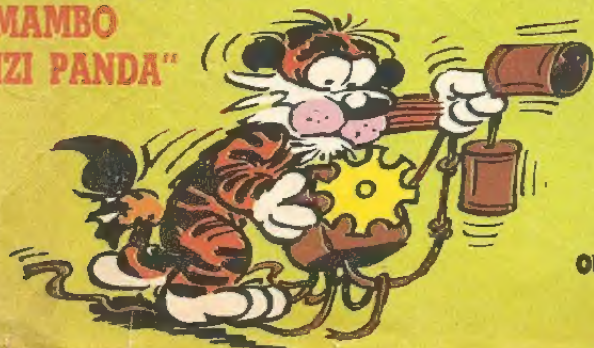
Pour correspondre secrètement

TON GADGET



EXCLUSIF !

Une grande aventure de la
JUNGLE EN FOLIE
"MAMBO
ZIZI PANDA"



**GRAND
CONCOURS**

« L'histoire
tu connais ? »
4^e semaine

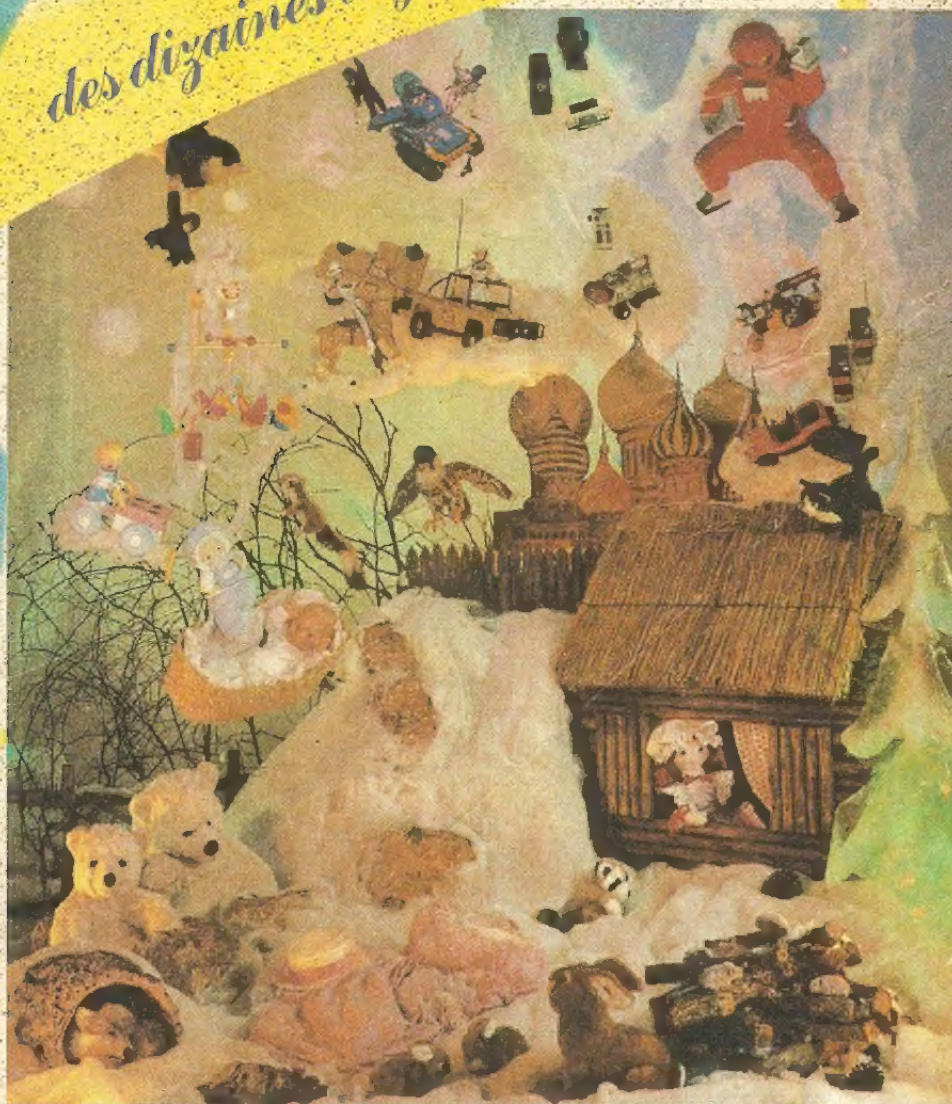
Découvre les erreurs
et gagne un voyage
au pays des pharaons
ou l'un des 500 super-lots.



CE POSTER
GRATUIT

Ouaiiiii
Je cours
le prendre

des dizaines de jeux et de jouets à gagner



Jusqu'au
31 décembre
1981

pour prendre ton poster et gagner un jouet
cours chez les "spécialistes de l'Île de France."

75013 PARIS L'OURSON BLEU 165, rue de Talbiac.
75017 PARIS L'ARLEQUIN 22, rue St Ferdinand.
75017 PARIS L'ARLEQUIN 23, rue Jouffroy.
77000 MELUN AU VIOLON DE FRANCE 12, rue Carnot.
78000 VERSAILLES AU BOIS JOLI 16, rue de la Paroisse.
78300 POISSY LA JEUNESSE 23, avenue du Cep.
78130 LES MUREAUX AUX PAYS DES MERVEILLES
100, rue Paul Doumer.

92100 BOULOGNE LA JOIE DE TOUS 77, avenue
Jean Jaurès.
92200 NEUILLY FANTOU 14, rue du Château.
92270 BOIS-COLOMBES LA JOIE DU FOYER
39 bis, rue du Général Leclerc.
92100 ANTHONY BABY STATION 54, avenue de la
Division Leclerc.
92320 CHATILLON BABY CHERI 36, rue Gabriel Péri.
95880 ENGHÏEN DOMINO 3-5, place Foch.